

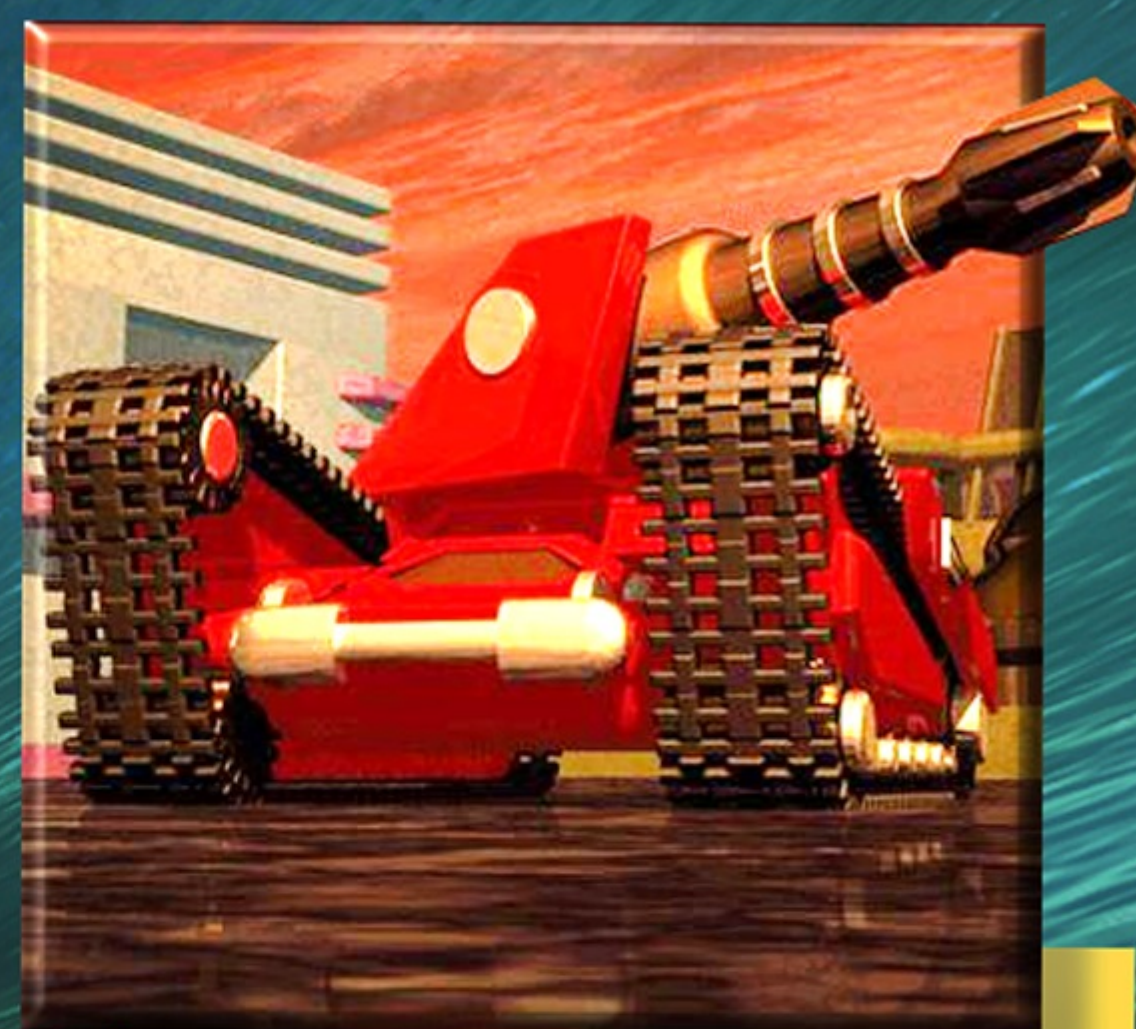
PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo 64 • Sega Saturn

СТРАНА ИГР

<http://www.gameland.ru>

Young Blood, Castlevania,
Earthbound 64, F-Zero 64,
RiverWorld, Plague, iF-22,
Drachen Zor, Dark Earth,
Pacific General, V-Rally,
Incubation, Forsaken,
Earth 2140AD, Rascal, ...

ОБЗОР
66 ИГР
ТАКТИКА
ПРОХОЖДЕНИЯ
6 ИГР
СЕКРЕТЫ
К 45
ИГРАМ



X-COM: APOCALYPSE
курс молодого
уфолога



**Потенциальный
«киллер»
MechWarrior'a**

... Take no Prisoners,
Entrepreneur, Ubik,
Streetfighter EX,
Pandemonium 2,
Fighting Force,
Tomb Raider 2,
Lost World,
Body Harvest, ...

**Лучшая гонка
на катерах**

RAPID RACER



Game Land

Электронные игры

Телефон: (095) 288-3218
web-site: <http://www.gameland.ru>



Москва: Старый
Арбат, д. 21



Москва: Новый
Арбат, д. 15



Москва: с/к
«Олимпийский»,
8 подъезд

SONY

ВЫБОР ПОБЕДИТЕЛЯ



Дилеры

в Москве:

Битман 903-6818
Бука 111-5156
GameLand 288-3218
ДВМ-ГУМ 929-3438
Dendy 245-1996
ДИАЛ Электроникс 916-0046
Мантикора 241-3528
М. Видео 208-0359
Новалайн 231-1877
Партия 742-5000
Салон-магазин Sony 137-0264
Теплостар 237-6414
Триал 321-4792
Ф-Тайм 256-7366

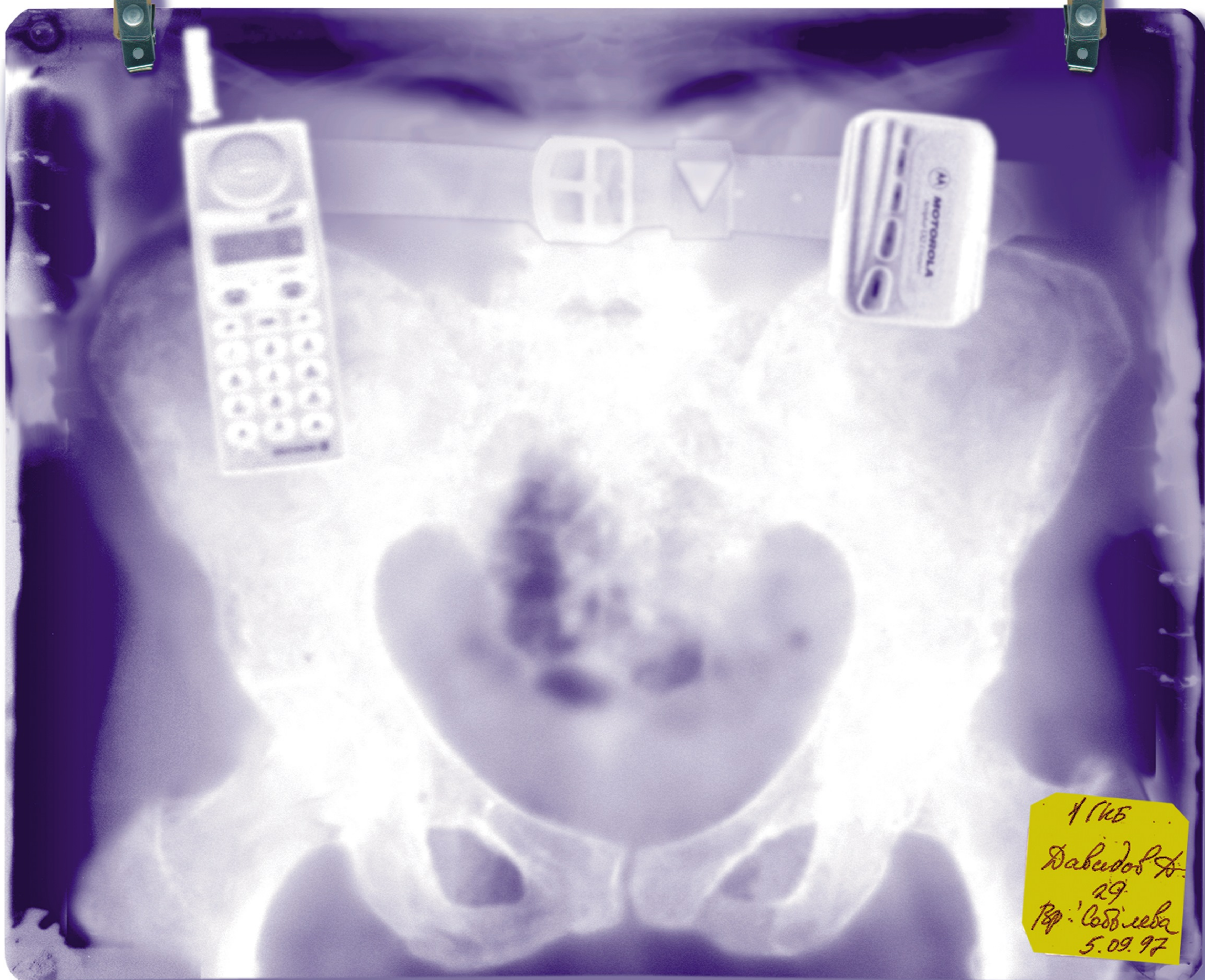
Дилеры в Санкт-Петербурге:

АВС Электроника (812) 273-4096
Петросиб (812) 279-7515



Остерегайтесь пиратских подделок

Только диск с черной рабочей
поверхностью является легальным



ИГРБ
Давидов А.
29
Рер. Сидорова
5.09.97

ОСНАЩЕННОГО ЧЕЛОВЕКА ВИДНО НАСКВОЗЬ

**СОТОВЫЕ ТЕЛЕФОНЫ РАЗЛИЧНЫХ ФИРМ,
ПОДКЛЮЧЕННЫЕ ПЕЙДЖЕРЫ И АКСЕССУАРЫ
ВО ВСЕХ МАГАЗИНАХ GAME LAND.**

GameLand

Адреса магазинов Game Land:

1. с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд, т/ц «Новый Колизей»
(ст. метро «Проспект Мира»)
2. ул. Новый Арбат, д. 15 (ст. метро «Арбатская»)
3. ул. Арбат (старый), д.21 (ст. метро «Арбатская»)

Телефон для розничных и оптовых покупателей: (095) 288-3218

n*

Количество розничных точек, управляемых этой системой, может достигать трех десятков.



На каждом рабочем месте продавца, кладовщика, товароведа внедрена система штрихового кодирования.

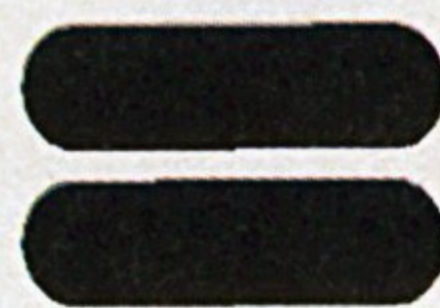


Система обеспечивает полный контроль за движением безналичных и наличных денег.



Кассовый аппарат отделен от системы учета, что позволяет сэкономить до \$5000 с каждого терминала.

Рабочие терминалы сотрудников основаны на базе недорогих персональных компьютеров.



Обмен данными с центральным сервером может осуществляться посредством локальной сети, модема или через Интернет.

Руководитель предприятия, где бы он не находился, обладает всей информацией в режиме реального времени и полностью контролирует ситуацию.



Оптим 4 – система программных средств для управления компанией, занимающейся розничной и оптовой торговлей, имеющей разветвленную сеть магазинов, отдаленных офисов и складов. Система прошла полное тестирование и успешно работает на предприятиях и в филиалах в разных городах России и за рубежом.

- При правильной организации работы существенное снижение товарных запасов (на 20%-60%).
- Уменьшение количества людей осуществляющих заказы до 1-2 человек.
- Строгий контроль всех аспектов товарной и финансовой деятельности фирмы.
- Оперативная информация о всех операциях (товарных и финансовых) во всех филиалах фирмы независимо от местоположения (районы, города, страны), задержка до 10 мин.
- Оперативная информация о продажах в магазинах.
- Все операции документируются (нельзя изменить сумму на счете, товар в узле, цену без сопроводительного документа).
- Легко настраиваемая отчетность.
- Простая работа с большим количеством наименований (до 10 000).
- Различные уровни доступа пользователей к данным.
- Отсутствие необходимости закрывать магазин на инвентаризацию и учет.
- Дешевизна консольных компьютеров по сравнению с POS-терминалами (IPC – 10000\$, наш вариант: касса 400\$, компьютер 700\$, сканер 200\$).
- Для обмена данными между филиалами достаточно обычной телефонной линии.
- Возможность использования мобильной связи.
- При обмене данные шифруются.

Optima IV

Тел.: (095) 290-7612, факс: (095) 125-0211,
e-mail: common@gameland.ru
Internet site: <http://www.gameland.ru/optima4>

СТРАНА ИГР

<http://www.gameland.ru>

НОВОСТИ

Новости	8
Трёхмерные движки для массового уничтожения	12
Карманные новинки	18
Встречают по одежке	20

ИНТЕРВЬЮ

Интервью с директором проекта Heavy Gear	26
---	----

ЭТО БУДЕТ ХИТ



Heavy Gear или от чего мельчают роботы	30
---	----



Incubation как могильщик X-Com'a	34
Rapid Racer: новое поколение игр на PlayStation	38



Tomb Raider2: старая идея – новая игра	42
---	----

ИНТЕРНЕТ

NetWar	46
--------------	----

PC

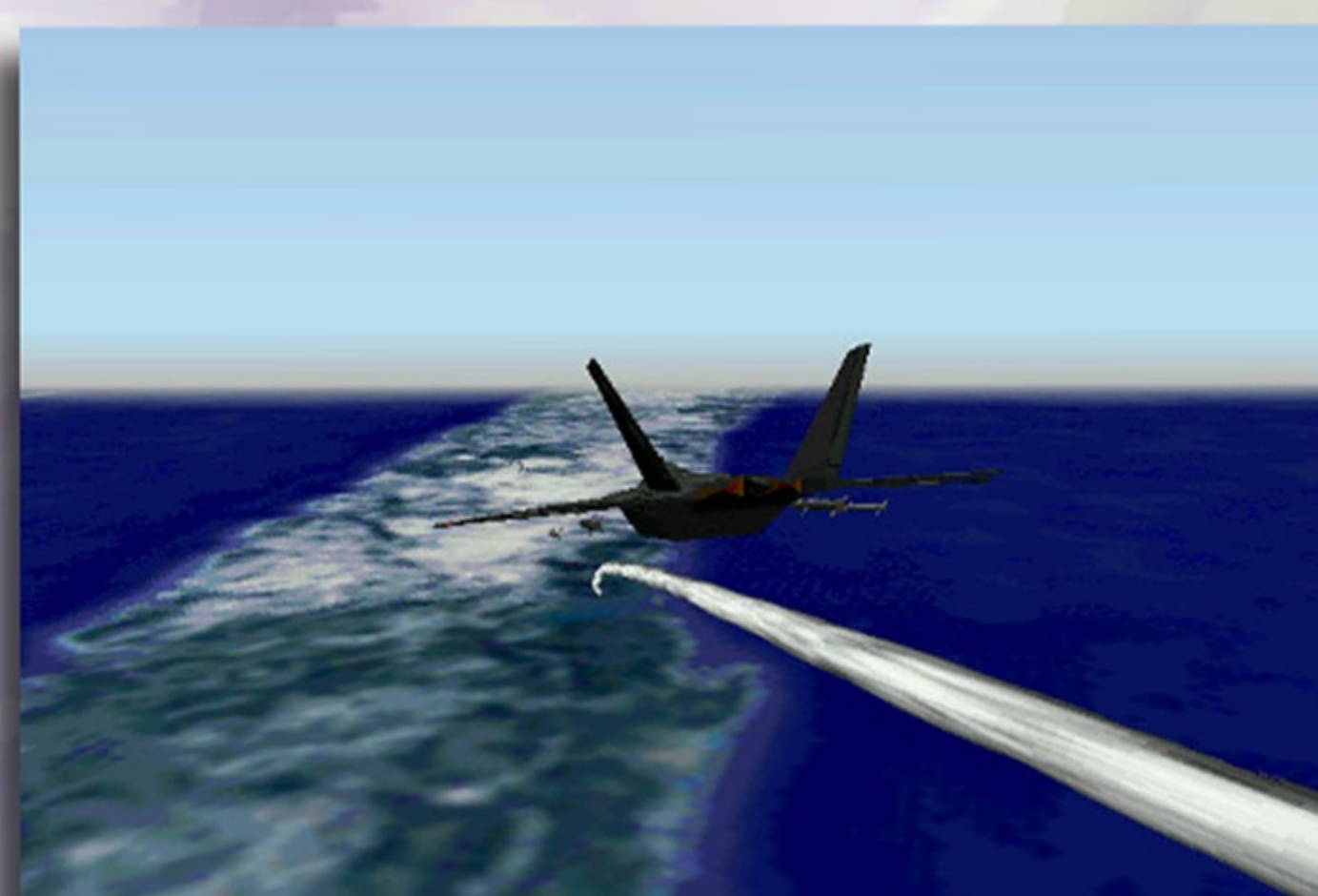
Flying Nightmares 2	48
Earth 2140AD	52



Odd World	56
Pacific General	58
Defiance	60
Dark Earth	62



Parkan: хроника империи	66
Take no Prisoners	68



IF22	74
Creatures	78

ВИДЕОИГРЫ



Fighting Force	80
----------------------	----



Lost World	86
Last Bronx	88
Castlevania	90



PaRappa The Rapper	92
Streetfighter EX Plus Alpha	94
V-Rally	96
Ray Tracers	97

НОВИНКИ

PC	98
Видеоигры	108

СЕКРЕТЫ

PC	114
Sony PlayStation	116
Sega Saturn	118
Nintendo 64	119

ТАКТИКА

X-Com: Apocalypse	120
Ecstatica 2	126
Atlantis	130



Little Big Adventure 2	136
Final Fantasy 7	142

Горячая линия	150
Хит-парад	154
Анкета	156
В следующем номере	162

СПИСОК ИГР

PC

Atlantis	130
Creatures	78
Dark Earth	62
Defiance	60
Drachen Zor	103
Dreams to Reality	101
Earth 2140AD	52
Ecstatica 2	126
Entrepreneur	104
F1 Championship Edition	108
Fighting Force	80
Flying Nightmares2	48
Forsaken	106
Heavy Gear	30
IF22	74
Incubation	34
Intervention	102
Last Bronx	88
Little Big Adventure 2	136
M1 Tank Platoon 2	104
Messiah	102
Odd World	56
Pacific General	58

Parkan: хроника империи	66
Plague	103
Red Alert: the Aftermath	106
Redjack: Revenge of the Brethren	105
RiverWorld	105
Take no Prisoners	68
The Wheel of Time	98
Tomb Raider 2	42
Ubik	100
X-Com: Apocalypse	120

SONY PLAYSTATION

Castlevania	90
F1 Championship Edition	108
Fighting Force	80
Final Fantasy 7	142
Gex: Enter the Gecko	111
Hard Boiled	110
Heavy Gear	30
Lost World	86
Messiah	102
Odd World	56
Pandemonium 2	108

PaRappa The Rapper	92
Pax Corpus	110
Rapid Racer	38
Rascal	109
Ray Tracers	97
Streetfighter EX Plus Alpha	94
V-Rally	96
YoungBlood	109

SEGA SATURN

Castlevania	90
Last Bronx	88
Lost World	86

NINTENDO 64

Body Harvest	112
Bomberman 64	113
Earthbound 64	111
F-Zero 64	113
Gex: Enter the Gecko	111
Yoshi's Story	112

Содержание CD

Rapid Racer – демо-версия
Formula 1 97 Arcade – демо-версия
Nightmare Creatures – демо-версия
Rosco McQueen – видео-ролики
Shadow Master – демо-версия

Внимание!

Вы можете подписаться на наш журнал в любом отделении связи. Просто придите на почту, возьмите подписной каталог АРЗИ и откройте его на странице 135. Наш подписной индекс: 88767.

Внимание!

Новые цены на размещение рекламы в журнале «Страна Игр».

1 полоса А4 - \$1000

1/2 полосы - \$600

1/4 полосы - \$400

1/8 полосы - \$300

Объявление (50мм x 25мм) - \$200

2-я стр. обложки - \$2000

3-я стр. обложки - \$2000

4-я стр. обложки - \$3000

При размещении 6 рекламных площадей скидка

10%

Для рекламных агентств скидка 10 %.

Телефон рекламной службы 124-04-02

Список рекламодателей

«1С»	11, 13, 15, 17, 29
«Акелла»	55
«Бука»	125
«Дока»	37
«Никита»	33
«Орки»	47
«Портал»	72
«Прагматик»	9
Радио «Станция»	161
«Электротехническое общество»	141
Bitman	73
CompuLink	163
GameLand	2, 4, 19, 155, 164
Multimedia Club	23
Optima 4	25
SoftClub	71, 77, 79
Sony	3, 41, 91, 93, 95, 107

Оптовые распространители журнала «Страна Игр»

Москва

1. «Бука» — (095) 111-5156
2. «Возрождение» - (095) 915-39-67
3. «Глобус» — (095) 240-7405
4. «GameLand» — (095) 288-3218
5. «Логос-М» — (095) 200-2122
Страстной б-р д. 3
ул. Баррикадная д. 2
ул. Старый Толмачевский пер., д.5, под. 2
ул. Волхонка д. 6, стр.1
ул. Краснопрудненская д.7/9
ул. 2-я Звенигородская д.13
ул. Верхняя Сыромятническая д.2
6. «Маарт» — (095) 128-9904
7. «МетроПресс» — (095) 270-0703

8. «Ода» (региональный распространитель) —

(095) 200-2328

9. «Сегодня-Пресс» — (095) 252-4661
10. Игорь Юрченко — (095) 396-6712
11. Вячеслав Попов — (095) 792-70-22

Санкт-Петербург

1. «Дом Книги» — (812) 219-4923
2. «МетроПресс» — (812) 294-1109
3. «СИИР» (союз издателей и распространителей) — (812) 316-2588
4. «НЛО» — (812) 277-2289
5. Пушкинская, 14 — (812) 164-94-35
6. Андрей Маслов — (812) 525-21-63

Казахстан, Алма-Ата

1. Владислав Любчанский — (3272) 43-69-16

Украина

Эксклюзивный представитель на территории Украины
 ЗАО «Новая Коллекция», Киев
 Отдел реализации: (044) 449-12-90
 Отдел рекламы: (044) 443-63-23

Литва, Вильнюс

Жайдиму Шалис
 Сергей Горевоу
 23-04-42
 23-06-04

НОВОСТИ

Activision покупает Raven, получает права на Civilization



Крупное американское издательство **Activision** продолжило процесс своего расширения, приобретя известную команду разработчиков **Raven Software**, прославившуюся такими хитами, как **Hexen** и **Heretic**. **Raven** продолжит оперировать как самостоятельная студия, и после ее покупки ни один человек из этой команды не будет уволен. Таким образом, знаменитая серия **Hexen** теперь навсегда станет одной из торговых марок **Activision**.

Кроме этого, издательство приобрело эксклюзивные права на серию игр **Civilization**, и все будущие продолжения этой игры будут теперь разрабатываться и издаваться именно этой компанией. Тем не менее, **Activision** в данный момент не собирается выпускать продолжения одной из самых лучших компьютерных игр нашего времени.

EA подписывает официальный договор со студией Peter'a Molyneux

Electronic Arts заключило официальное соглашение с новой командой разработчиков **Peter'a Molyneux** — **LionHead Studios**.

Peter Molyneux, человек-легенда игрового мира, на чьем счету такие хиты, как **Populous**, **Syndicate**, **Theme Park** и **Dungeon Keeper**, недавно покинул основанную им компанию **Bullfrog**, чтобы посвятить всего себя созданию игр. В соответствии с соглашением, **Electronic Arts** в этот раз будет заниматься только изданием и распространением игр его команды, практически не вмешиваясь в творческий процесс.

Европейский антимонопольный комитет наступает на рынок видеоигр

Европейский антимонопольный комитет заставил двух гигантов индустрии видеоигр, компании **Nintendo** и **Sega**, поменять свои условия работы с независимыми разработчиками игр для их платформ.

В соответствии с новыми условиями, независимые компании теперь сами могут выбирать количество игр, которое они выпустят для игровых приставок от этих двух производителей, сами печатать свою продукцию, а также сами тестировать свои игры. Также независимым европейским компаниям теперь не нужно получать разрешение на выпуск каждой конкретной игры у производителей приставок, что намного упростит их жизнь, но может отрицательно сказаться на состоянии рынка видеоигр в целом.

На момент написания этой заметки подобных мер против третьего участника рынка видеоигр, компании **Sony**, принято не было.

Looking Glass сливается с компанией Intermetrics

После года поисков достойного партнера компания **Looking Glass**, известная такими играми, как **Flight Unlimited**, слилась с компанией **Intermetrics**, специализировавшейся до этого на издании языковых и прочих деловых программ для персональных компьютеров. В соответствии с этой сделкой, **Looking Glass** получит дополнительные источники финансирования своих проектов, а **Intermetrics** автоматически выйдет на постоянно растущий рынок электронных игр.

Новая компания получила название **Intermetrics/Looking Glass Technologies, LLC**.

Sega покупает компанию



Adeline Software

Французская команда разработчиков **Adeline Software**, провладившаяся игрой **Little Big Adventure**, была приобретена японской корпорацией **Sega Enterprises**.

С этого момента команда **Adeline** станет основой новой компании **Sega Software**, специализирующейся на играх для персонального компьютера и

следующего поколения игровых приставок.

Nintendo увеличивает производство Game Boy

Постоянно растущий спрос на портативную игровую систему **Game Boy** заставил **Nintendo** во второй раз за этот год увеличить его производство до 1 миллиона штук в месяц.



Неугасающая популярность портативной системы, выпущенной впервые на рынок восемь лет назад, сама по себе является настоящим феноменом игровой индустрии. А постоянно растущий на нее спрос заставил аналитиков и компании разработчиков игр по-новому взглянуть на рынок игр для портативных систем.

Ожидается, что уже в этом году многие издательства вновь вернутся к производству игр для данной портативной системы.

Создатель Resident Evil основывает свою компанию

Yoshiki Okamoto, один из руководителей японского издательства **Capcom**, бывший генеральный продюсер таких хитов как серии **Street Fighter 2**, **Mega Man** и **Resident Evil**, покинул свой пост, чтобы основать новую компанию **Flagship**. Кроме него, в новую команду вошли многие известные сценаристы и художники из других известных японских компаний:

Главной задачей **Flagship** станет предоставление другим компаниям высококачественных сценариев игр наряду с производством собственных произведений. Финансирование команды осуществляют три гиганта индустрии развлечений — компании **Nintendo**, **Sega** и **Capcom**.

Первым проектом новой студии станет сериал ролевых игр для **Sega Saturn**, которые будут во много отличаться от всего имеющегося сегодня в продаже. Каждый месяц на рынок будет поступать новая «серия», которая будет состоять из четырех различных игр, для прохождения которых потребуется не более четырех часов. Цена каждого выпуска не будет превышать цены видеокассеты или музыкального компакт-диска (15-20 долларов).

Впоследствии этот подход планируется перенести также и на платформу **64DD**, а также на персональный компьютер.

Компания 7th Level меняет свои приоритеты

Семимиллионные убытки, зафиксированные компанией **7th Level** в этом году, заставили последнюю полностью пересмотреть свои позиции на рынке игр для персонального компьютера. В соответствии с новой стратегией, компания сконцентрируется на обучающих и детских программах и практически полностью покинет игровой рынок. Но это совсем не значит, что **7th Level** прекратит разработку игр, так как уже сегодня ведутся переговоры с третьими сторонами по поводу продюсирования, издания и распространения их продукции.

Ubi Soft заключает договор с Criterion Studios

Французское издательство **Ubi Soft**, знакомое нам по таким играм, как **POD** и **Rayman**, подписало договор о сотрудничестве с английской командой **Criterion Studios**. В соответствии с этим договором, издательство получает все права на издание и распространение игр **Criterion** по всем странам мира, кроме Японии.

Их первой совместной игрой должна стать некая трехмерная стратегическая игра, которая должна появиться в продаже уже к концу этого года:

Virgin подписывает договор с The Logic Factory

Издательство **Virgin** подписало договор с командой **The Logic Factory** на предмет издания и распространения их будущих игр. Последняя игра этой команды, **Ascendancy**, которая стала большим коммерческим успехом, в свое время также выиграла приз **Codie** в номинации «Лучшая стратегическая игра года».

Их первым проектом станет игра **The Tone Rebellion**, которая поступит в продажу этой осенью.

И другие околоигровые новости

По последним данным обещанная к зиме этого года игра для персонального компьютера, **Sim City 3000**, поступит в продажу не ранее марта-апреля 1998 года. Такая задержка вызвана многими причинами, а в первую очередь чрезмерной амбициозностью проекта.

Один из самых известных «долгостроев», двухмерная стрелялка **Heart of Darkness**, похоже снова появился в списке игр, готовящихся к выходу в этом году: После слухов об отмене этого проекта, которые до сих пор не были официально подтверждены, **Sega**, владеющая частичными правами на выпуск этой игры, косвенно подтвердила тот факт, что игра, скорее всего, появится в продаже.

Другой пример чрезмерно раздутой, а затем лопнувшей

шей шумихи – трехмерная драка/приключение/RPG **Into the Shadows** от развалившейся компании **Scavenger** – в скором времени будет закончен и выпущен остатками когда-то очень перспективной команды разработчиков, основавших свою новую студию.

Eidos Interactive отменил планируемый ранее выпуск дополнительных уровней к **Tomb Raider'y**. Вместо этого они, возможно, будут распространяться совершенно бесплатно через Интернет.

Кроме того, перед самым выходом нашего номера в печать стало известно, что игрушка **Forsaken** от **Eidos** сменит свое название на **Revenant**.

Компания **Activision** также попала в нашу колонку нехороших новостей, отложив на неопределенный срок выход своей оригинальной игры на **PlayStation Apocalypse** с Брюсом Уиллисом в главной роли. Разработка трехмерной стрелялки от третьего лица может затянуться на столько, что ранее марта следующего года ждать ее появления в продаже не приходится.

С другой стороны владельцев **PlayStation** и фанатов игры **Interstate'76** в следующем году ждет настоящий подарок. Компания **Activision** планирует выпустить специальную версию своего хита для домашней приставки под названием **Interstate'75**. В ней будет гораздо больше действия и прочих, привычных игрокам на приставках элементов, чем в ее прародителе на **PC**.

Сразу несколько многообещающих игр для платформы **Nintendo 64**, выход которых был запланирован на осень-зиму этого года, увидят свет лишь в следующем году.

Этот список открывает уже широко разрекламированный клон Марио 64, игра **Banjo-Kazooie**, выход которой перене-



джойстики

С ними выиграть легче!

GRAVIS

Подходят ко всем играм

Совершенная настройка

Регулировка жесткости движения рукоятки

Встроенные throttle-контроллеры (T-grip)

Эргономичный дизайн

Программируемые клавиши

Высокое качество

Надежность

Компания ПРАГМАТИК – официальный дистрибьютор фирмы Advanced Gravis

PRAGMATIC

123557, Москва, Пресненский вал 14
Тел.: (095) 253-6190, 253-3697 Факс: (095) 253-5403 e-mail: pragmatic@mymail.com

Розничные продажи в Москве
Валга т: 299-5756 • Техмаркет т: 264-1234 • Формоза Центр т: 150-5536

сен на март-апрель 1998 года. **Yoshi's Island**, который переименовали в **Yoshi's Story**, также появится в продаже намного позже обещанного, а именно в феврале-марте 1998 года. Надежда **Nintendo**, игрушка **Zelda 64**, не увидит свет ранее второго квартала следующего года. Причиной тому послужил тот факт, что игра не помещалась на первоначально задуманный 16-ти Мегабайтный картридж. Поэтому ее объем решили увеличить до 32 Мегабайт.

Казалось бы этого уже достаточно, чтобы навести на читателей тоску, но нет, независимые разработчики также постарались поучаствовать в этом процессе. **Quake 64**, **Unreal**, **Freak Boy**, **Mission Impossible** – все уже практически точно перенесены на следующий год.

С другой стороны, чтобы успокоить немного своих критиков, **Nintendo** вместо **Banjo-Kazooie** выпустит игру, о которой ранее ничего не было известно. **Diddy Kong Racing** – гонка, которая объединит в себе все прелести **Mario Kart**, **PilotWings** и **Mario 64**, поможет скрасить долгое ожидание давно обещанных игр и, возможно, произведет маленькую революцию в своем жанре.

Кроме того, источники, близкие к компании **Psygnosis**, проговорились о планах компании перевести свой супер-хит **Wipeout XL** на 64-битную платформу. К слову, версия этой игры для **Sega Saturn** уже почти готова к выпуску и поступит в продажу в Европе не позднее начала октября.



Westwood Studios готовится вновь удивить мир очередным творением из серии **C&C**. Наряду с **Command & Conquer II: Tiberian Sun**, которая будет использовать воксельную технологию, компания готовит к выпуску трехмерную игру жанра action для персонального компьютера, действие которой будет протекать во вселенной **C&C**.

Отдельно от этой игры **Westwood** приступил к разработке другой трехмерной игры во вселенной **C&C**, но для платформы **Nintendo 64**. И хотя никакой конкретной информации по этому поводу пока нет, ожидается что эта игра будет кардинально отличаться от своего собрата на **PC**.

И напоследок, все слухи о том, что версия **Red Alert** для **PlayStation** не увидит свет, были опровергнуты, когда

журналистам была наконец-то показана сама игра в действии. В отличие от **C&C**, **Red Alert** идет на высоком разрешении на скорости 60 кадров в секунду. В этот раз игра будет поддерживать мышь и, возможно, соединительный кабель для игры вдвоем.

Компания **Ion Storm** планирует перекупить у **7th Level** права на издание стратегической игры **Dominion**. Все дело в том, что один из главных зачинателей проекта этой игры уже давно перешел в **Ion Storm** и ему стала безразлична судьба своего творения, особенно в свете последних проблем в стане **7th Level**. Издательство **Eidos** вроде бы не против пойти на встречу своим сотрудникам, так что осталось лишь дождаться официального подтверждения этой информации.

Electronic Arts готовится выпустить игру **Need for Speed II: Special Edition**, которая будет представлять собой дополнительный диск к основной игре, содержащий три новых трассы и три новых машины (**Ferrari 355**, **Ford Mach 3**, **Italdesign Nazca C2**), а, самое главное, поддержку трехмерных акселераторов.

John Carmack (id Software) планирует в ближайшее время сделать доступным всем желающим основной код своей легендарной игры **Doom**. Также как это было раньше сделано с кодом **Wolfenstein 3-D**, **Carmack** планирует снабдить его специальной аннотацией и поместить на страницу своей компании в Интернет.

Street Fighter III и **Virtua Fighter 3** в ближайшее время получают свои собственные улучшенные версии. **Street Fighter III: Second Impact** исправит некоторые недочеты, найденные в основной игре, и добавит несколько новых персонажей и уровней.

Virtua Fighter 3 Team Battle позволит игрокам играть команда на команду, а также предложит более разнообразные уровни и несколько новых движений для всех героев. Эта игра станет последней дракой продюсера **Yu Suzuki**, основателя всего жанра трехмерных драк. В последнем интервью японским журналистам он заявил, что, устав от создания виртуальных поединков, он решил сконцентрироваться на играх других жанров. Тем не менее, он все-таки примет участие в создании четвертой части игры, но только лишь в роли консультанта.

Новая трехмерная драка для игровых автоматов, разрабатываемая совместными усилиями **Square** и **Namco**, получила название. **Ehrgeiz**, над которой работает команда, создавшая серию **Tobal**, будет походить на **Virtua Fighter 3**, в том смысле что все арены будут иметь несколько уровней высоты, а также будут неправильной геометрической формы. Кроме этого в игре будет использовано трехкнопочное управление и представлено 10 различных героев. Несмотря на это, ее создатели заверили журналистов, что игровой процесс **Ehrgeiz** не походит ни на **Virtua Fighter**, ни на **Tekken**. Премьера игры намечена на октябрь.

В преддверии осенней выставки игрушек в Токио **Sega** начала подогревать публику сообщениями о новых, ранее не заявленных к выпуску играх. Самым крупным сюрпризом стал анонс третьей серии стратегической ролевой игры **SHINING FORCE**, которая будет поделена на 3 части. В этот раз все действие будет протекать в трехмерном мире, и каждая часть будет выпущена отдельно в течение 1998 года и представляет собой самостоятельную новеллу во вселенной **Shining**. К этому проекту приложат свою руку практически все известные дизайнеры японского отделения **Sega**, и ожидается, что **Shining Force 3** в очередной раз перевернет наши представления о жанре ролевых игр.

Sega значительно увеличила финансирование проекта **Panzer Dragoon Saga**, которая теперь выйдет не на одном, а на четырех компакт дисках.

Shiny Entertainment официально объявила, что их следующий мега-проект, игра **Messiah**, которая использует революционный подход к созданию трехмерных игр, дебютирует на игровой приставке **Sony PlayStation**, а лишь затем поступит в продажу на персональный компьютер. Также к концу следующего года планируется выпустить продолжение **MDK** сначала на **PlayStation**, и лишь затем на **PC** и, возможно, на **Nintendo 64**.

Новые технологии

Новый скандал вокруг DVD

Стоило только улеяться страстям, вспыхнувшим вокруг установления единого стандарта видеодисков **DVD**, как спор по поводу будущего носителей информации разгорелся вновь.

В очередной раз **Sony** и **Philips**, получив теперь еще и поддержку **Hewlett-Packard**, решили отколоться от консор-

циума из десяти крупнейших производителей электроники и разработать свой собственный стандарт записываемых видеодисков **DVD-RAM**.

Ранее в этом году эти компании подписали соглашение о разработке дисков, способных хранить по 2.6 Гигабайт информации на каждой стороне, но теперь они стали этим недовольны и решили разработать свой собственный стандарт, позволяющий хранить по 3 Гигабайта на каждой стороне.

В том случае, если консорциуму не удастся добиться компромисса, то **Sony** и **Philips** придется вступить в жестокую конкурентную борьбу с такими гигантами как **Hitachi**, **Matsushita** и **Toshiba**.

Стоит напомнить, что подобная ситуация уже складывалась на заре эры видео, когда те же **Sony** и **Philips** боролись со своим стандартом **BetaMax** против победившего затем **VHS**. И, возможно, в этот раз им удастся переломить течение событий в свою пользу.

Matsushita проясняет ситуацию с **M2**

Корпорация **Matsushita**, которая уже официально объявила о прекращении разработки своей игровой приставки, полностью выкупила все права на технологию **M2** у американской компании **3DO**. Сразу же после этого события представители компании полностью разъяснили свою новую политику на рынке игровых систем.

Для начала представители корпорации дали всем понять, что прекращение работы над приставкой не означает смерть этой технологии. В данный момент практически все отделения компании работают над проблемой ее применения в различных областях бытовой электроники, начиная от цифрового телевидения и заканчивая сетевыми компьютерами, чтобы в конце концов представить на свет аппарат, который смог бы стать чем-то большим чем просто игровой приставкой, и соответствовал бы потребностям игроков завтрашнего дня. По мнению **Matsushita**, простое увеличение технических возможностей приставки уже нельзя назвать чем-то особенным – этого было раньше, а теперь этого явно мало для того, чтобы добиться настоящего успеха на игровом рынке в будущем. Кроме того, сегодняшние технические данные **M2** и так достаточно высоки, чтобы особенно об этом не волноваться.

Кроме использования этой технологии самой корпорацией в каком-то аппарате (который принято теперь называть терминалом) **Matsushita** лицензировала ее целому ряду разработчиков игровых автоматов и промышленных симуляторов.

К сожалению, окончательной ясности в этом вопросе журналистам так и не удалось добиться, так как до сих пор неясно, когда мы сможем увидеть сам аппарат в действии, а также когда он поступит в продажу и по какой це-

не. Но несмотря ни на что, «Страна Игр» продолжит освещать развитие этой технологии, которой так и не суждено было стать игровой приставкой.

Дополнительная память для Sega Saturn

Японское отделение компании **Sega** выпустило в продажу новый аксессуар для своей игровой приставки, который увеличивает объем оперативной памяти **Saturn'a** до шести Мегабайт.

Этот аксессуар был специально разработан для безукоризненного перевода двухмерных игр (которые требуют гораздо больше памяти чем трехмерные) с игровых автоматов на домашнюю приставку. Первым примером применения его в реальной игре должна стать классическая драка от **Capcom**, **X-Men vs. StreetFighter**, которая дебютирует на осенней выставке игрушек в Токио.

Philips возвращается на игровой рынок

После провала своей игровой системы **CD-I Philips** решил снова вернуться на рынок игр, но теперь уже с системой «виртуальной реальности» **Scuba** для современных игровых систем и компьютеров. Этот шлем, напоминающий собой маску для подводного плавания, лишен многих «излишеств», которые могли бы взвинтить его цену, однако обещает погрузить игроков, пусть не в настоящую «виртуальную реальность», то просто в саму игру.

Шлем должен поступить в продажу этой зимой по цене около 300 долларов.

Новые партнеры 3Dfx и PowerVR

Intergraph Systems и **Electronic Arts**, объединив свои усилия, в ближайшее время выпустят на рынок свою версию графического акселератора для персонального компьютера, основанного на технологии компании **3Dfx**, под торговой маркой **Intense 3D Voodoo PC 3D**. **Intergraph** займется промышленным производством, а **Electronic Arts** снабдит его своими играми, а также займется его распространением по обширной сети своих каналов.

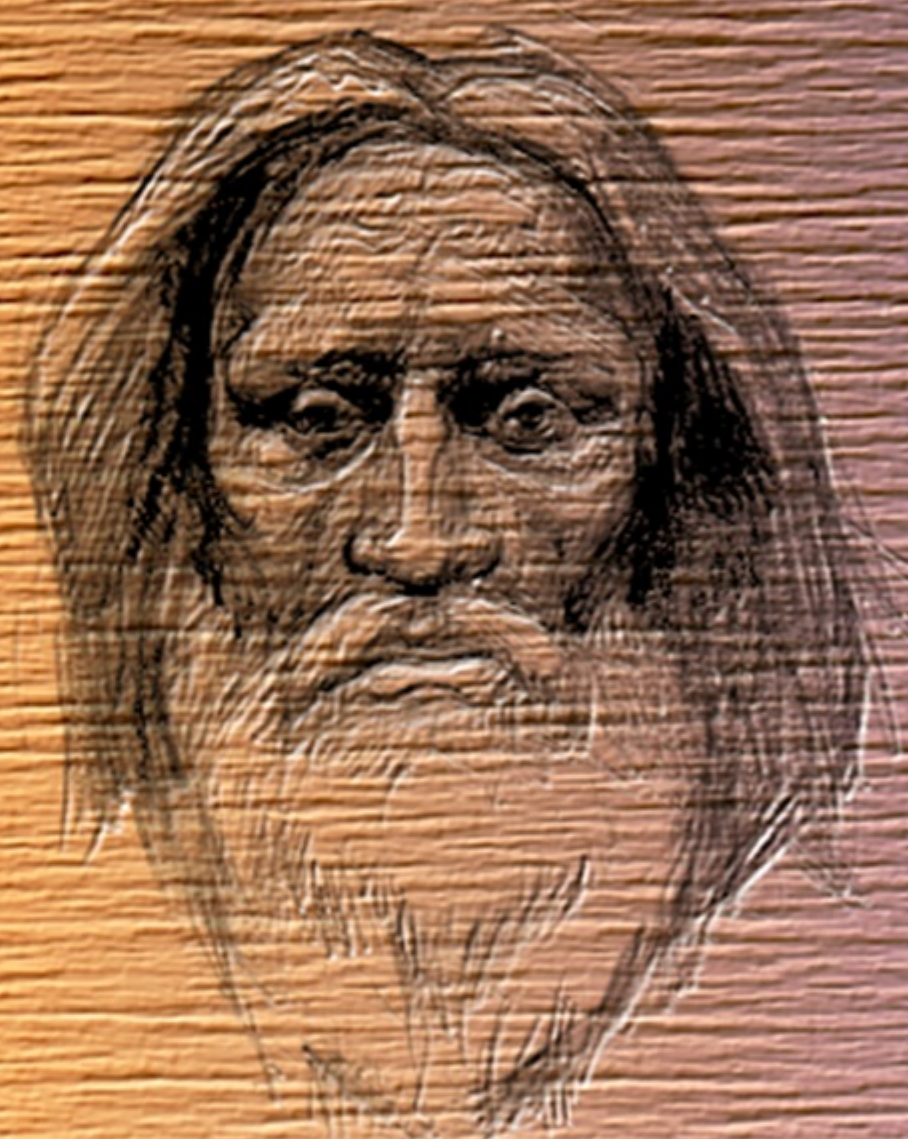
Тем временем компания **Jazz Multimedia** укомплектует свой акселератор **Adrenaline Rush 3D** специальной версией игры **Turok: Dinosaur Hunter**, **Interstate '76**, и **Mech Warrior II: Mercenaries**.

Как и в случае с **Intense 3D Voodoo PC 3D**, этот акселератор использует технологию **Voodoo Rush** компании **3Dfx**.

С другой стороны, компании **Matrox** и **Gateway 2000** объявили о планах выпуска своих акселераторов, работающих на технологии **PowerVR**. Тем не менее, в случае с **Matrox** компания пока не собирается прекращать поддержку своих предыдущих графических ускорителей.



ВЕСЕЛАЯ ЧАРОДЕЙ



Давным давно остроконечные
башни величественных замков
Титанов вспороли небеса
Равнины Грез, возвестив о
конце Эры Драконов.

Не раз с тех пор успели сменить
друг друга жаждущие крови
вожаки Диких Племен.

Десятки Молодых Королевств
возникли и растворились в
небытии прежде чем уставших
жителей изящных башен сменили
настоящие хозяева Равнины.

Наступила Эра Героев.

Обреченные вести бесконечную
войну, не знающие покоя смерти
слуги давно ушедших хозяев.

Верность собственной клятве
и клану стоит превыше всего
в их бушующем мире.

ЛЕТОПИСЬ ВРЕМЕН

3D engine's

«Д В И Ж К И»

Сергей
ДОЛИНСКИЙ

Дмитрий
ПЛАТОНОВ

ДЛЯ МАССОВОГО УНИЧТОЖЕНИЯ



Deathtrap Dungeon



Redline

Чему посвящена эта наша статья? Сначала мы думали посвятить ее довольно животрепещущему вопросу — ближайшим перспективам развития одного из самых популярных на сегодня жанров компьютерных игр — **3D action**. Резкий скачок количества вышедших и готовящихся к выходу в самое ближайшее время игр делает необходимым упорядочить те разрозненные сведения, которые предоставляются разработчиками. Но оказалось, что **3D «движки»**, первоначально разработанные для action, могут быть использованы и в других играх. Удачные идеи же — вещь вообще универсальная. Так что наша статья будет более общей направленности. Какие же тенденции сейчас появились в развитии трехмерного представления виртуального мира?

Начнем мы с рассмотрения **3D «движков»**. Для начала отметим, что цели, которые пытались достигнуть их разработчики, во многом определили внешний вид созданных на их основе игр. Для примера вспомним **Quake**. Как он выглядит? Солидно и гнетуще — все в нем массивно и производит впечатление построенного давно и на века. Практически полностью отсутствуют большие пространства — как внутри, так и вне зданий. А почему? Потому что **Quake** разрабатывался не для создания ощущения легкой и беззаботной жизни, а для вызова чувства клаустрофобии и постоянной опасности (плюс некоторые ограничения, связанные с применяемыми алгоритмами). Что в нем преобладает? Небольшие комнаты и коридоры, наполненные всякими не да-

ющими скучать вещами. Но активных объектов не очень много. Освещение рассеяное, всюду царит полумрак. За счет всего этого движок **Quake** очень быстр. Так вот, все игры на его основе должны обладать теми же характеристиками. С другой стороны, **Tomb Raider** и **XnGine Bethesda** (о некоторых играх

на его основе мы уже писали совсем недавно) характерны обширными, хорошо освещенными просторами. Но резкое увеличение площади обрабатываемых поверхностей (из-за увеличения объема видимого пространства) и обработка эффектов, вызванных ярким освещением, требуют ужесточения аппа-



Daikatana



10th Planet

ратных требований. Увы, рост запросов программ к ресурсам — вещь неизбежная, и если вы хотите получать все более хорошие игры, то придется смириться с тратами на совершенствование своей машины (об этом мы тоже уже писали, хотя с того времени произошли некоторые существенные изменения). Ну да ладно. Разработчики считают, что они уже достигли необходимого им минимума для реализации всех своих задумок (этот «минимум» — **P-150**, лучше с **MMX** и **32Mb ОЗУ**, хорошо бы **3D-ускоритель**) и теперь необходимо от технических вопросов (типа числа полигонов) переходить к развитию идей. Кто бы был

против, давно пора.

Одной из основных задач, стоящих перед создателями игр (особенно это относится к рассматриваемому жанру), является создание иллюзии присутствия. Для ее решения реалистичная, красочная и быстрая графика важна, но более существенны две другие вещи. Это, во-первых, интерактивность, то есть возможность взаимодействовать с виртуальным миром, меняя его и меняясь самому под его воздействием. Второй является искусственный интеллект — вещь, на первый взгляд, не очень нужная. Но на самом деле больше половины времени в **3D action**'ах посвящено взаимодействию (во загну-

ли — и это про стрельбу во все стороны из всех стволов!) с живыми (до «взаимодействия») объектами, и странно говорить о реалистичном мире, если он населен глупо ведущими себя жителями. Разработчики понимают это и перенесли свои усилия на новые направления. Так что же конкретно нас ждет?

Мы не будем описывать каждый новый продукт подробно, а будем останавливаться только на чем-либо новом, ранее не виданном. Для начала рассмотрим шесть новых игр, базирующихся на лицензионном «движке» **Quake**'а.

Первым, конечно же, будет **Quake II**. В нем изменена структура уровней: теперь они не изолированы, а взаимосвязаны. У вас будет возможность вернуться назад и не просто так. Дело в том, что действия на первом уровне могут сказаться, например, на прохождении четвертого. Тем самым повышается связность мира и, следовательно, его правдоподобность. Степень влияния игрока на окружающее существенно возрастет. Появится возможность взрывать стены и пол. За счет некоторых изменений в движке монстры будут двигаться бо-



ВСЕСЛАВ ЧАРОДЕЙ



Всеслав Чародей, один из Героев все еще сильного клана Северного Острова, оберегающего покой спящих Драконов, не изменил своей древней клятве и не растерял былой ярости.

С тех пор, как Равнина Грез была захвачена бушующими Дикими Племенами, а величественные замки Титанов разграблены и сожжены воинами Молодых Королевств, Всеслав неотступно исполняет свой долг Хранителя.

От варваров и отрекшихся героев Разбитых Кланов он охраняет поющий меч Турим Ваал, известный врагам как Огненный Клинок клана Северного Острова.

Всеслав знает, насколько опасны выкованные во времена Титанов поющие вещи, и не позволит вновь освободить кровавую душу клинка.

ЛЕТОПИСЬ ВРЕМЕН



лее плавно и реалистично. Наконец-то программисты из **id** обратили свое внимание и на небо — теперь облака на нем не живут своей собственной жизнью, а будут сдвигаться в гармонии со всем остальным миром.

Игра **Half-Life** от **Valve Software** имеет ряд отличий от **Quake**'а, но наиболее существенны они в области взаимодействия с окружающим миром. Вы не только можете бить стекла, взрывать двери и некоторые стены, двигать объекты, но и при попытке подстрелить кого-нибудь из оружия покруче рискуете повредить всякие полезные вещи, которые он может на себе нести. Очень многое в этой игре подвергается самым разнообразным воздействиям. Еще одним важным отличием будет использова-



Descent III



Star Trek: First Contact

ние 16-ти битного рендеринга и 24-х битных текстур вместо 8-ми битных у оригинального **Quake**, что должно дать более реалистичные цвета.

В игре **Sin** от **Ritual Entertainment** придется быть очень осмотрительным при стрельбе. Допустим, выпускающая длинную очередь с бедра, вы продырявили бочки с какой-то дрянью. Она, согласно законам физики, стекла вниз и затопила один особо важный проход на следующем уровне! А обнаружите вы это только существенно позже. И таких неприятных сюрпризов

масса. Так что принцип **Duke Nukem** «взрывай все подряд» может привести к возникновению незапланированных проблем. Вице-президент **Ritual** заявил: «Наши уровни разрабатывались согласно идее доступности любых действий с окружающим... Если что-то может работать — оно работает».

В **Hexen II**, помимо взаимодействия с окружающим, добавлены такие элементы **RPG**, как обучаемость героя и изменение его характеристик в ходе игры. Кроме того, с самого начала вы можете

проявить свою индивидуальность — возможен выбор из четырех разных характеров. Имеется четко выраженная сюжетная линия, что придает осмысленности всему происходящему. Таким образом достигается большая степень реалистичности мира, ощущение того, что он возник и существовал давно, а не к началу игры. Также здесь имеется большее число головоломок, чем у других представителей жанра.

На развитие сюжетной линии и характер героев сде-

ляли основной упор и создатели **Daikatana** из **Ion Storm**. Кроме основного персонажа, есть еще два его помощника. В похожем стиле выдержана и еще одна игра этой фирмы, **Anachronox**, но сами создатели относят ее к **RPG**.

Теперь перейдем к продуктам фирм, разработавших свои собственные движки.

Наибольшее число игр создано на **XnGine** от **Bethesda**. Одним из самых существенных изменений в последней, третьей версии является добавление 16-и битной цветности (32000 цветов). В ней будут использоваться полигоны с отверстиями и прозрачные полигоны. Основной особенностью движка является более быстрая обработка больших откры-



Quake II

EarthSiege 3



тых пространств, что позволило использовать его при создании космического **action**. Одним из уникальных аспектов **XnEngine** является то, что каждый кадр из базы данных загружается по мере надобности, в то время как в **Quake** весь уровень грузится разом. Это позволяет экономить память и сильнее детализировать объекты. Но есть у движка и слабое место — тени, вернее, полное их отсутствие.

3D «движок» Blue Byte характеризуется высокой гибкостью и приспособляемостью. Ранее он использовался при создании **Archimedean Dynasty** и **Extreme Assault**, теперь на его основе создаются стратегическая игра **Incubation** и теннисный симулятор. Приятной его особенно-

стью является то, что динамическое освещение, объемные взрывы и другие эффекты не требуют аппаратных **3D** ускорителей.

Psygnosis известен своими оригинальными **3D** «движками» и **3D** ускорителями, сочетание которых позволяет достичь очень качественной графики. Но разработчики считают, что это сейчас не главное и для завоевания сердца игроков необходимо придумать что-то новое. Поэтому в свою новую игру **G Police** (полеты в городе на вертолете) они добавили такую черту, как «работающая транспортная система». То есть теперь вы не будете гадать, куда спрятались местные жители, — наоборот, вы не раз помяне-

те их ласковым словом, когда в самый разгар погони уткнетесь в постороннее транспортное средство, медленно следующее по своим делам. А наличие светофоров...

В **Dark Project** от **Looking Glass** вместе с текстурами объектам присваиваются и свойства того материала, который должна изображать данная текстура. То есть если стул из дерева, то он должен относительно легко ломаться, гореть и не тонуть в воде.

Beyond Games и **Accolade** объединились для работы над новой игрой **Redline**, которая будет идти только при применении **3D** ускорителей. В этой игре будут огромные открытые пространства и не будет никаких лабиринтов. Достаточно сказать, что при количестве тысяча полигонов на уровень в **Quake** здесь их будет около двадцати-тридцати тысяч.

Движки от **Sierra On-Line** характеризуются наличием волн на воде и огромными видимыми пространствами (от двенадцати до двадцати километров до горизонта). Также некоторые его особенности позволяют осуществлять плавный переход от закрытых помещений к открытым без изменения качества

ВСЕСЛАВ ЧАРОДЕЙ



Драгомир Воин, суровый варвар некогда разбитого клана Черного Облака, похоронил клятву верности вместе со своими друзьями, погибшими при защите величавых замков Равнины Грез.

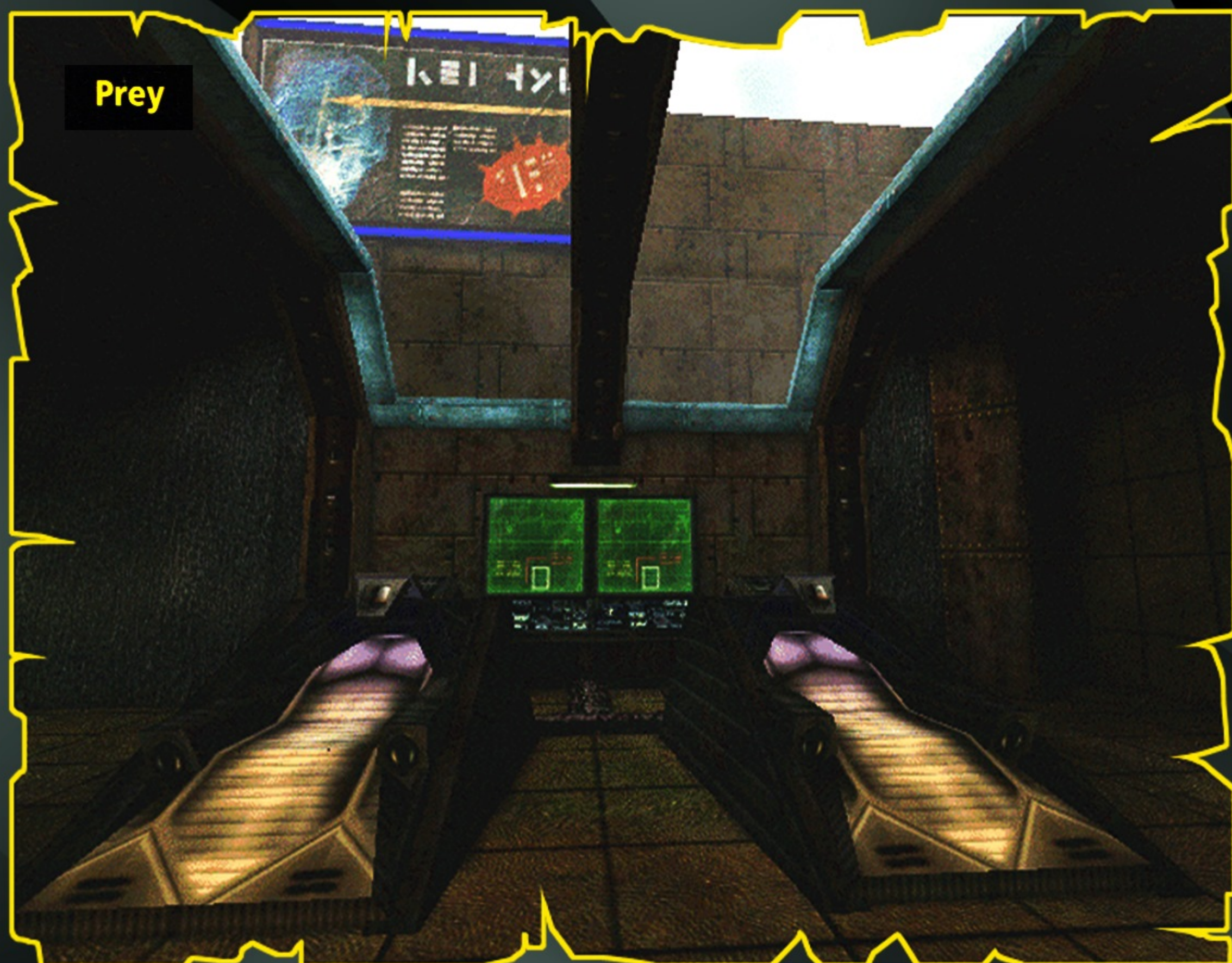
Всю энергию Драгомир обратил на создание своего собственного клана, выплескивая кипящую ярость на каждого, кто рискует встать на его пути к этой мечте.

Одержав победу над Арром Наблюдателем, одним из Хранителей клана Северного Острова, Драгомир сумел собрать Амулет Дракона и вырвать Керр Домм, Браслет Власти клана.

Теперь ничто не сможет остановить Драгомира на пути к его следующей поющей вещи: Туриму Ваалу.

Ничто и никто, кроме Всеслава Чародея. Героя, верного древней клятве.

ЛЕТОПИСЬ ВРЕМЕН



Prey

картинки, что позволяет, например, заходить в здания в городе. Кроме того, разработана новая физическая модель человекоподобных объектов, что при использовании ее в роботосимуляторе (**EarthSiege 3**) позволяет добиться весьма реалистичной реакции на попадания. Использование же трехмерного представления в играх серии **King's Quest** вообще изменит их до неузнаваемости.

Interplay в своем новом продукте **Die by the Sword** — action от третьего лица — большое внимание уделил совершенствованию модели представления всякой живности. И главный герой, и его противники будут двигаться на редкость плавно и реалистично (даже убивать жалко!). Представьте себе главного героя в виде рыца-



Half-Life



Unreal

ря с огромным мечом, которым он весьма ловко разделяет монстров на части (реально существующие)! Кстати сказать, вид от третьего лица выбран неспроста — так легче сражаться с несколькими врагами на близкой дистанции.

Нельзя не упомянуть о проекте **3D Realms Prey**. Он принципиально отличается от **Quake** и ему подобных игр. Дело в том, что из-за некоторых ограничений использованного в движке **id** алгоритма 95% окружающего игрока пейзажа должно быть ста-

точно. Все, что вы видите или можете увидеть после произведенного воздействия, должно быть заранее просчитано. Поэтому к обещаниям «высокой интерактивности» в этом случае лучше отнестись с осторожностью. В **Prey** же мы имеем дело с действительно динамическим окружением. То есть пол может проваливаться, стены — рушиться, предметы — разрушаться, причем не только в заранее определенных, просчитанных местах. Мир станет почти живым. Но только если у вас есть **3D** ускоритель.

Interplay готовит к выходу **Descent III**. Разработано целых два новых движка, которые теперь позволяют действовать не только в темных и тесных лабиринтах, но и на поверхности планет. Причем выход на поверхность и возвращение в туннели будут возможны в пределах одного уровня. Обещано также добавить больше индивидуальности уровням и сделать шахту похожей на шахту, завод — на завод, а лабораторию — на лабораторию.

Ну, и напоследок поговорим об искусственном интеллекте. Вопрос воистину болезненный — после вразумительного сюжета это самая важная часть игры. А единственное действительно заметное изменение к лучшему мы увидели только в **X-COM: Apocalypse**, да и то эффект какой-то нестойкий. Что же нам сулят в очередной раз?

До недавнего времени все монстры действовали по одному алгоритму — увидел врага, обо всем забыл и по кратчайшей траектории, не обращая особого внимания на стены и провалы, стремится подойти поближе. Тупость их всегда компенсировалась количеством и заведомым превосходством в жизненной энергии и мощи. Чем от-



Die by the Sword



Prey

личаются уровни сложности в игре? На этот вопрос может ответить каждый — на самом сложном просто не протолкнуться. Сила есть, с умом...

Теперь же обещают, что хитрые и злобные монстры будут не только видеть и слышать вас, но некоторые смогут даже идти по вашему следу (по запаху!), выбирая выгодный для нападения момент (вот и хорошо, а то поди найди применение минам, которые все чаще появляются в новых играх). В **Hexen II** они даже будут пытаться координировать свои атаки! Но всех должен переплюнуть **Half-Life** — монстры в нем делятся на одиночных и стайных. Одиночные действуют сами по себе, стайные же при столкно-

вении с более сильным врагом пытаются скрыться с поля боя и бегают поблизости в поисках соплеменников. Как только их наберется достаточное число, они разыскивают пришельца и атакуют его со всех сторон. Есть еще один интересный момент — дохлые монстры разлагаются, и запах привлекает к месту событий падальщиков, встреча с которыми может закончиться печально. И вообще, монстры не сидят на одном месте — они перемещаются из-за изменений, вызванных вашей деятельностью.



Dark Project

В **Sin** монстры подобраны под тот пейзаж, который они населяют. Это сделано с целью максимально использовать их способности. В **Dark Project** главный герой — вор, и поэтому большое внимание при разработке **AI** было уделено коммуникации между про-

тивниками. Ведь для них главное — поднять тревогу и как можно быстрее окружить вас.

Последнее о задумке создателей **Prey**: враги настолько умны, что в своих действиях учитывают интерактивность окружающей среды!

Почитали мы все нами написанное и подумали — а вдруг на сей раз не обманут? Так что же тогда выбрать-то?!



Sin

ВСЕСЛАВ ЧАРОДЕЙ



Стратегия реального времени.

Древняя Русь XII века.

Захватывающая история.

Детально проработанные персонажи.

Консультанты Исторического Музея.

65,536 цветов, Windows 95.

Трехмерный изменяемый ландшафт.

Отсчитываемые в реальном времени тени и освещение игрового мира.

Первая часть
глобальной игровой серии
"Летопись Времен"

Всеслав Чародей: Клан Драгомира



Битва начинается в октябре

Адрес ближайшего магазина, в котором продается игра, вам подскажут в компании 1C (095) 737-9257.

ЛЕТОПИСЬ ВРЕМЕН



www.snowball.ru

КАРМАННЫЕ НОВИНКИ

Наш журнал посвящен видео- и компьютерным играм. Реже мы пишем об играх, выходящих для игровых автоматов. И совсем забыли о довольно распространенном секторе игровой индустрии – портативных или карманных системах. Мы решили восполнить этот пробел и рассказать о новинках в этой области.

В этом году на рынке появились две карманные системы – **Tamagotchi** от **Bandai** и **Game.com** от **Tiger Electronics**. О первой мы уже писали в июле, но с тех пор произошли значительные изменения. На рынке появились **Tamagotchi**-образные игрушки от независимых производителей. Суперидея **Bandai** подтолкнула их на разработку аналогичных систем. На рынок были буквально выплеснуты десятки похожих игр-брелоков, но уже рассчитанных на более широкий круг покупателей. Если **Bandai** предлагала игроку воспитывать птицеподобное существо, то сейчас можно приобрести брелок-жену, брелок-мужа и даже брелок-«сложный подросток – наркоман», не говоря уже про многочисленных динозавриков. Кроме того, цена новых игр-брелоков значительно ниже, чем у их прародителя. В прессе и на телевидении не раз сообщалось об ажиотаже,

который разгорелся вокруг **Tamagotchi** в Японии, а затем переместился на Запад. И вот мы можем констатировать тот факт, что эта эпидемия добралась до России. Как нам стало известно, тот объем «Тамагочиков», который московские магазины намеревались продать в течение месяца, был реализован за два дня. Как когда-то все 8-ми битные приставки называли «Денди», термин **Tamagotchi** уже крепко закрепился за всеми моделями игр-брелоков. Скоро следует ожидать появления на англоязычном рынке картриджа **Tamagotchi** для **Game Boy**. Благодаря его появлению на свет в Японии, продажи **Game Boy** выросли в три раза, из-за чего **Nintendo** отложила выпуск своей новой портативной 32-х разрядной системы с цветным экраном **Atlantis** до 1998 года.

Другую новинку выпустила фирма **Tiger**, известная своими детскими карманными электронными игрушками, типа наших «Ну, погоди!». На этот раз **Tiger** порадовала любителей поиграть под партой более серьезной моделью. Внешне напоминающая **Game Gear**, система может быть использована как электронная записная книжка, игровая система, калькулятор, календарь и терминал для выхода в Интернет. Причем

в игровом режиме можно использовать как «прошитые» игры, так и картриджи. Предвосхищая резонные вопросы читателей о совместимости картриджей от других портативных систем, хотим огорчить – для **Game.com** подходят картриджи только **Game.com**, что вполне объяснимо. Теперь немного о технических характеристиках: процессор – **Z80** (как в **Sega Mega Drive**), монохромный LCD-экран, ввод информации производится специальным пером в режиме «touch screen» и с помощью семи кнопок и «крестовины». Одновременно с самой машиной выпущены игры: **Lights Out** (идет в комплекте), **Batman & Robin**, **The Lost World**, **Williams Arcade Classics**, **Wheel of Fortune**, **Indy 500**. В саму систему «прошит» «Покер». В ближайшее время готовятся к выходу следующие программы и игры для **Game.com**: Интернет-картридж, **Sonic Jam**, **Duke Nukem 3D**, **Jeopardy**, **Name that Tune**, **Wheel of Fortune 2**, **Mortal Kombat Trilogy**, **NBA Hang Time**, **Fighter Megamix**, **Tiger Casino**, **Henry: The Match the Sounds Memory Game**, **Quizwhiz Cyber Trivia**.



Я же просила
купить мне
ТАМАГОЧИКА!



ТАМАГОЧИК



GameLand

Адреса магазинов Game Land:

1. с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд, т/ц «Новый Колизей»
(ст. метро «Проспект Мира»)

2. ул. Новый Арбат, д. 15 (ст. метро «Арбатская»)

3. ул. Арбат (старый), д.21 (ст. метро «Арбатская»)

Телефон для розничных и оптовых покупателей: (095) 288-3218

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ОДЕЖДЫ

Что такое современная компьютерная игра? Попробуем взглянуть на нее не как на программный продукт, а как на товар, который любой из наших читателей хоть раз покупал в магазине. Так что же это такое? Компакт-диск, инструкция по установке и коробка. Насколько важна упаковка игры для покупателя и какое значение ей уделяют издатели и продавцы игр?

С этим вопросом мы обратились к посетителям одного из московских магазинов компьютерных и видео-игр. День, проведенный в общении с покупателями, дал нам следующий результат. На вопрос: «Чем вы прежде всего руководствуетесь при выборе той или иной игры?», были получены ответы.

1. Положительными рецензиями в игровой прессе – 8 человек;
2. Советами друзей – 3 человека;
3. Советами продавца – 12 человек;
4. Информацией, полученной с упаковки – 9 человек.

Как видим, коробка играет далеко не последнюю роль при покупке товара стоимостью \$30 - \$70 (разумеется, речь идет об оригинальном продукте, а не о пиратской копии, где о качестве упаковки никто и не заикается). Действительно, глядя на полки магазина, трудно удержаться от того, чтобы хотя бы не покрутить в руках это чудо. Ведь упаковка современных игр ничем не уступает по своей изысканности, например, упаковке французских духов. Издатели игр вкладывают огромные старания, чтобы покупатель обратил внимание на их продукт. Задача создателя упаковки состоит в том, чтобы ваш взгляд остановился именно на его игре. А это уже половина успеха. Если покупатель заинтересовался конкретным продуктом, то окончательное решение о его покупке будет зависеть уже от советов консультанта.

Мы побеседовали с издателем, продавцом и покупателем, чтобы выяснить, нужна ли хорошая упаковка компьютерной игре.



Мнение издателя

Дмитрий Мартынов. Компания Soft Club. Занимается адаптацией западных игр для российского рынка.

СИ: Многие покупатели недоумевают, почему на полках российских магазинов появляются игры в коробках, значительно отличающихся друг от друга, хотя внутри находится диск с одним и тем же наименованием. Порой бывает, что одна игра может даже по-разному называться.

Дело в том, что на российский рынок игры поступают со всего света. Наиболее мощные товарные потоки идут из Великобритании, Сингапура и США. Большинство известных издателей компьютерных игр имеют свои отделения в разных странах. Эти отделения и занимаются изданием продукта для своего региона. В некоторых странах, таких, например, как Россия или Италия, изданием локализованной версии игры занимаются крупные дистрибуторы. Все эти компании работают над упаковкой независимо друг от друга, хотя используют общие материалы, получаемые от вышестоящего подразделения или от разработчика игры. Порой существует негласная конкуренция между региональными издателями. Надо также учесть, что все они работают с конкретными полиграфическими предприятиями, имеющими свои производственные особенности.

Практическая ценность того, что коробки игры, предназначенной для продажи в разных странах, отличаются друг от друга, состоит в том, что это позволяет быстро отследить факт реэкспорта продукта. Ведь многие компании проводят разную ценовую политику в регионах, где распространяется их игра.

Есть также примеры, когда одну и ту же игру издают сразу несколько разных компаний. Little Big Adventure 2, например, был издан тремя компаниями: в Америке – Activision, в Азии – Virgin, в Европе – Electronic Arts. Soft Club локализовывал для России европейскую версию.

СИ: Дмитрий, ваша фирма занималась адаптацией таких игр, как *Dungeon Keeper*, *Need for Speed 2*, *LBA 2* и др. Все коробки этих игр почти не отличались от британских версий. Ты удовлетворен качеством упаковки?

Вполне удовлетворен. Но если бы у нас была возможность, то мы многое сделали бы иначе. Но все дело в том, что приходится работать в жестких временных рамках. С момента получения материала от издателя до анонсированной даты выхода

игры, как правило, проходит лишь несколько недель. Этого недостаточно, чтобы проанализировать коммерческую ценность предлагаемого европейцами варианта коробки и изготовить свой макет. Мало того, надо еще убедить издателя в правильности этого решения.

СИ: А что, есть необходимость в изготовлении своего варианта?

Да, конечно. Российский потребитель очень ценит хорошую упаковку – ведь прошло еще не так много времени, когда любую покупку у нас просто заворачивали в серую оберточную бумагу. Да и оригинальные программные продукты у нас считаются до сих пор «подарочными вариантами». Европейская упаковка, как правило, достаточно консервативная для России.

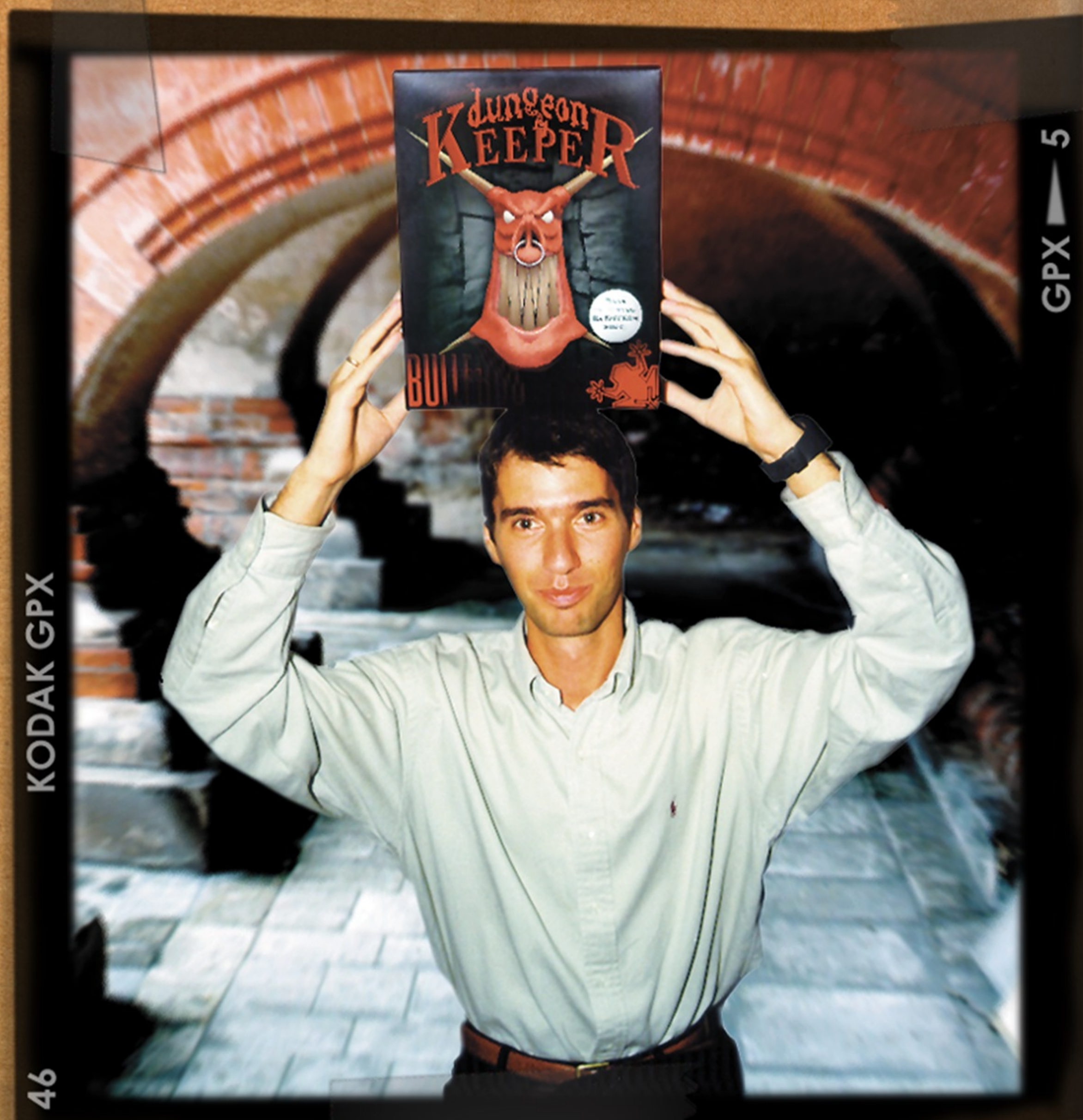
СИ: Что конкретно вы сделали бы, например, с коробкой *Dungeon Keeper*?

Можно было бы сделать обложку с объемным тиснением, как в американской версии упаковки этой игры.

KODAK GPX

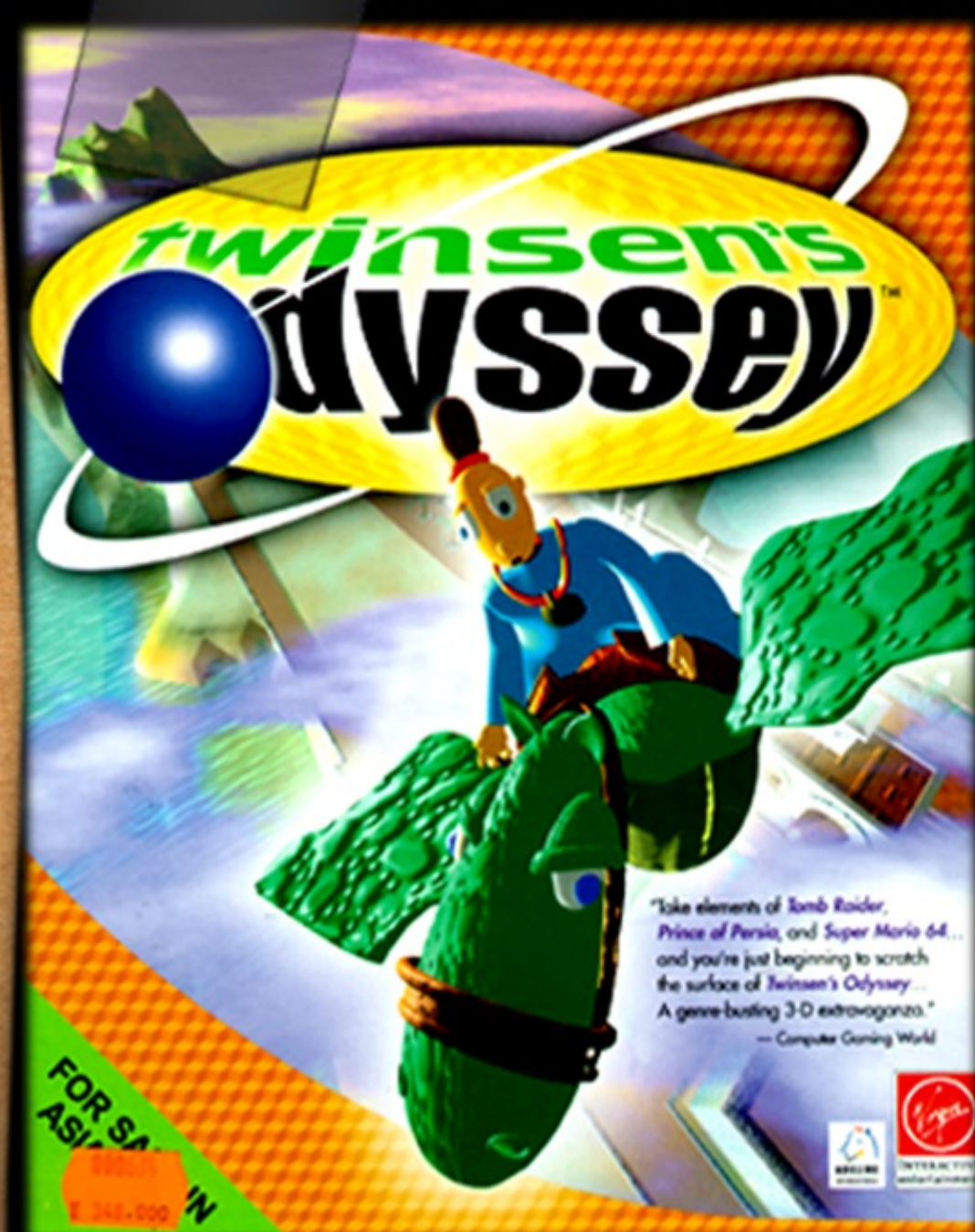
46

GPX 5



KODAK GPX

45



GPX 4

KODAK GPX

46

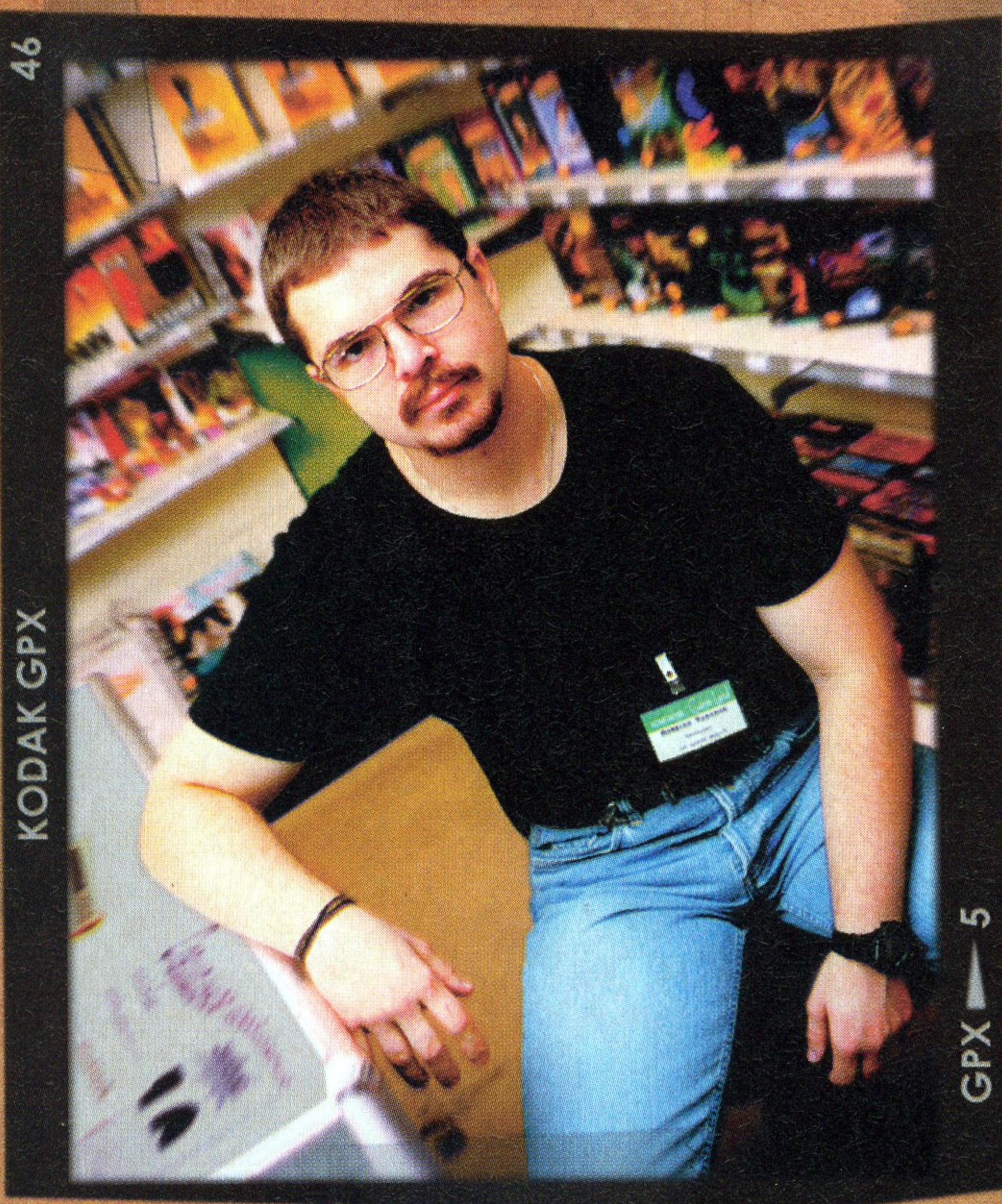


GPX 5



46

KODAK GPX



Мнение продавца

Алексей Куракин. Компания Game Land. Занимается продажами игр и другого программного обеспечения на PC.

СИ: С точки зрения продавца, хорошая упаковка - это роскошь или необходимость?

Грамотно оформленная упаковка является вторым по величине (после предварительных анонсов и рекламы) фактором, влияющим на успешную продажу программного продукта. Даже если предположить, что покупатель не знал о предстоящем выходе игры, то придя в магазин и воспользовавшись советом продавца, он становится перед выбором: купить - не купить, удачная игра - неудачная, понравится - не понравится. В таком случае, на его решение повлияет именно упаковка. Это самый простой пример. Предположим, что в течение долгого времени в тематических печатных изданиях активно рекламируется вновь запланированный продукт, который, по словам разработчиков, должен затмить своим великолепием все изданное ранее. Но вот проходят месяцы, и создатели понимают, что не смогут сдержать своих обещаний, и игра станет далеко не самой удачной. Она поступает в продажу в великолепной красочной, стильной, набитой различными описаниями, буклетами и пр. коробке. В первые дни продажи взлетают вверх, игра попадает в первые строчки хит-парадов, и даже если ваш друг уже купил игру и она ему не особенно понравилась, то придя в магазин и подержав в руках превосходно оформленный продукт, вы не сможете его не купить. И так только за счет одного лишь оформления можно раскрутить практически любую игру. А хорошая она или плохая - не важно, т.к. игры уходят с рынка через одно и то же время. Удачные переиздаются, о них помнят, а о неудачных просто забывают.

СИ: Может ли плохая упаковка повлиять на продажи хорошей игры?

Даже если игра изначально обречена на успех, то неудач-

ная упаковка при наличии на рынке конкуренции со стороны других производителей послужит именно той ложкой дегтя, способной испортить бочку меда, а неудачная игра в сочетании с неудачной упаковкой будет долго собирать пыль на прилавках магазинов. АМОК, MDK, европейская версия Tomb Raider - это как раз те случаи, когда упаковка сыграла плохую роль.

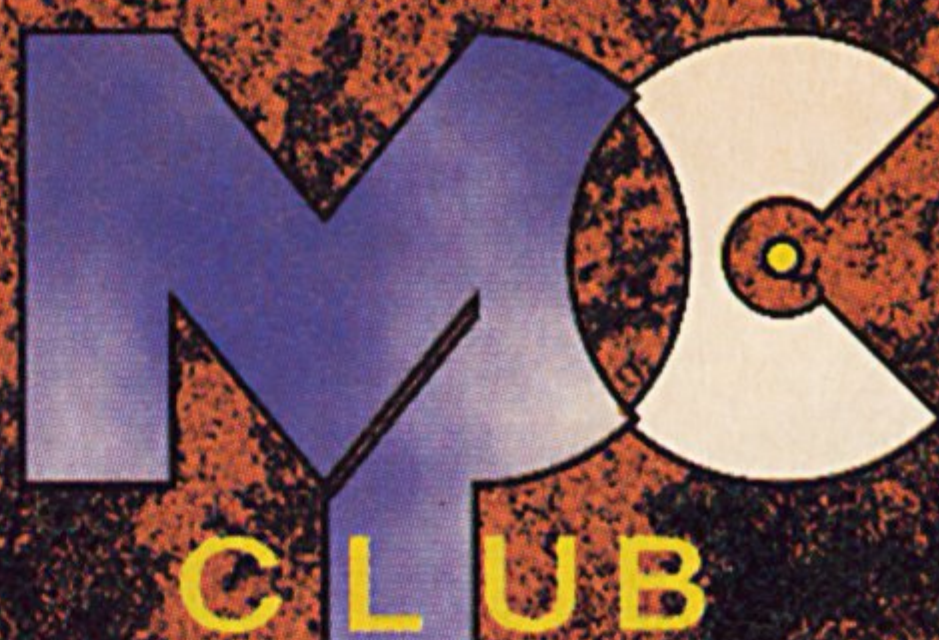
СИ: Стоит ли потратить «лишний доллар» на изготовление упаковки, чтобы серьезно увеличить продажи игры?

Увлечаться не стоит, ибо, как известно, лучшее - враг хорошего. Излишняя помпезность и высокая стоимость совсем ни к чему. Упаковка должна быть аккуратной, стильной и одновременно иметь изюминку, способную выделить ее среди аналогичных продуктов.

СИ: Сравни, пожалуйста, упаковку игр, изданных в Америке, Европе и России.

Да, действительно, явно проглядываются несколько направлений в дизайне упаковки. Американцы являются лидерами в данной области. Их коробки большого размера, сразу виден полет дизайнерской мысли, хорошо подобраны screenshot'ы на обороте. Европейская упаковка даже более чем скромная. Одним словом, консервативная, порой, кажется, что Европа саботирует продажу отдельных игр. Что касается отечественных производителей, то весьма трудно охарактеризовать их художественное творчество в двух словах. Разные компании придерживаются разных взглядов. Порой ощущается нехватка средств. Хотя и встречаются вполне достойные образцы (например, серия «Кирилл и Мефодий» от NMG), все же преобладает упаковка среднего качества. Случаются и просто провалы.

специальная скидка
5%
для читателей «Страны
Игр»



Мультимедиа
Клуб

ЭКСПЕРТЫ В МУЛЬТИМЕДИА

Москва: (095) 158-5386
943-9293, 943-9290
Тюмень: (3452) 251-543
261-460

м. Сокол, Ленинградский пр-т
80/2, подъезд "М-Бит"
E-Mail: azazello@online.ru,
azazello@mpcclub.msk.su
BBS/FTP: 201-5115, 201-4339
(24 часа, 28800)

COMPUTERS • DIGITAL VIDEO • DIGITAL AUDIO • 3D GRAPHICS • VIRTUAL REALITY • MULTIMEDIA

Чистый звук

качественные 16-битные конвертеры и хорошо продуманная конструкция обеспечивают отношения сигнал/шум >85 дБ, что гарантирует отсутствие дополнительных шумов и помех при воспроизведении музыки и цифрового аудио

Мощный синтезатор, сэмпл-плеер и DSP

32-голосый синтезатор AMD InterWave и технология динамической загрузки музыкальных инструментов (1Мбайт GM/GS ROM, до 8 Мбайт RAM) позволяют использовать разнообразные звуковые библиотеки объемом от 6 до 18 Мбайт в DOS и Windows, что дает отличное качество MIDI-музыки. Встроенный DSP процессор работает с эффектами типа ревербератор или хорус.

Все познается в сравнении...



99\$

#1 для игр и мультимедиа!

стандарт UltraSound гарантирует высочайшее качество музыки и реальный 16-битный звук/спец. эффекты в играх и мультимедиа программах. Поддерживаются также режимы Sound Blaster, GM/GS, Roland SC-1/MT-32, InterWave.

Обилие дополнительных функций

режим полного дуплекса для одновременной записи/воспроизведения аудио – в программах многоканальной записи и сведения или в Internet; скоростной игровой порт и MIDI-интерфейс; поддержка электретных и конденсаторных микрофонов; великолепное ПО на CD и надежные драйверы (v2.0).

...так стоит выбирать лучшее.

Только у авторизованных дилеров
гарантия 1 год и инструкция на
русском языке



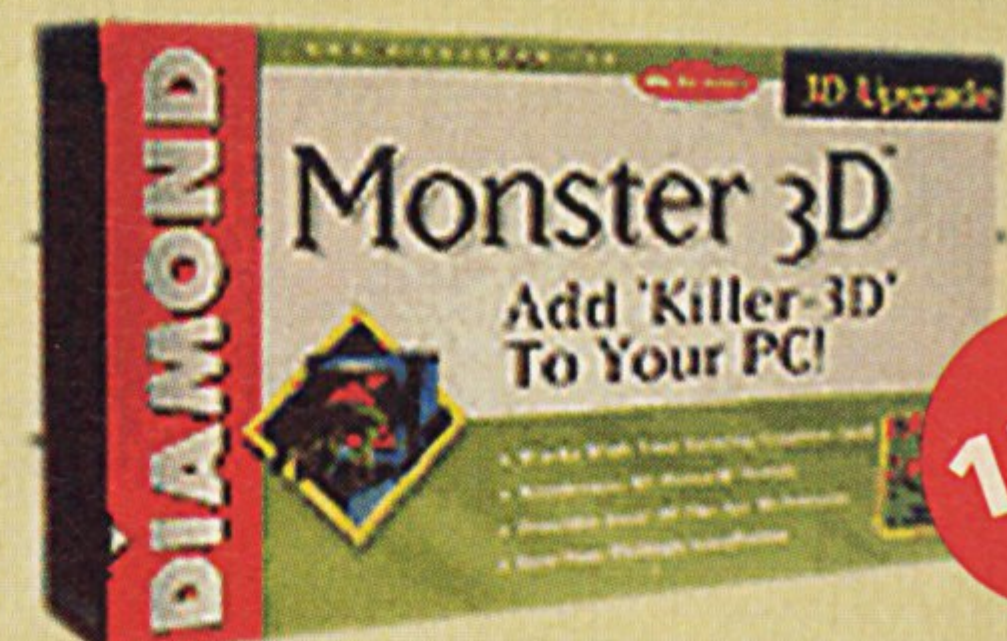
MULTIMEDIA STUDIO • SAMPLE CDS PRODUCTION • TEST LABS • PROMOTION • ADVERTISING • WWW • CONSULTING

THRUSTMASTER • CH PRODUCTS • ADVANCED GRAVIS • ACT Laboratories



• уникальный ассортимент • Постоянный склад •
• Это должно быть и в вашем салоне •

НОВАЯ ДИЛЕРСКАЯ ПРОГРАММА



179\$

Сенсация 1997 года! Трехмерный акселератор на основе процессора 3Dfx (добавляется к любой графической плате), без которого уже не стоит играть в новые игры. Впечатляющая графика и анимация, визуальные спец. эффекты и 60 кадров/с при 16/24-разрядной цветовой палитре... даже на Pentium 75 (а 200 MMX будет еще лучше).

Дистрибуция широкого спектра компьютерного
и мультимедийного оборудования
Системная интеграция

Наши партнеры:
Москва

"Формоза" (м. Китай-город) 917-0125 • "Компьютерный мир" (м. Тургеневская) 921-5826 • "Глэдис" (м. ВДНХ) 974-6005 • "Денди" (м. Краснопресненская) 956-2100 • "R-Style" (м. Отрадное) 903-6729, 903-6714 • "Slami" (м. Маяковская) 209-7450 • "Все для дома" (м. Китай-город) 200-3118 • "Солярис" (м. Китай-город) 921-7933 • "Марекс" (м. Полежаевская) 195-6983 • "Диал-Электроникс" (м. Китай-город) 916-0046 • "Астроваз-Информатик" (ВДНХ) 181-9970, "Битман" (м. Отрадное) 903-6818

Региональные

"Астерия Клуб" (г. Екатеринбург) (3432) 511-025 • "КО-Систем" (г. Уфа) (3472) 530-561 • "Комплекс Про" (г. Томск) (3822) 259-522 • "O'Key" (г. Краснодар) (8612) 547-443 • "Shell" (г. Тула) (0872) 366-211 • "Player Club" (г. Волгоград) (8442) 344-268 • "Компьютерный Мир" (Воронеж) (0732) 174-025

*Некоторые модели доступны только под заказ.

** Конфигурация определяется в соответствии с пожеланиями клиента.

Наши специалисты
осуществляют настройку
и upgrade компьютеров.

Мультимедиа Дайджест

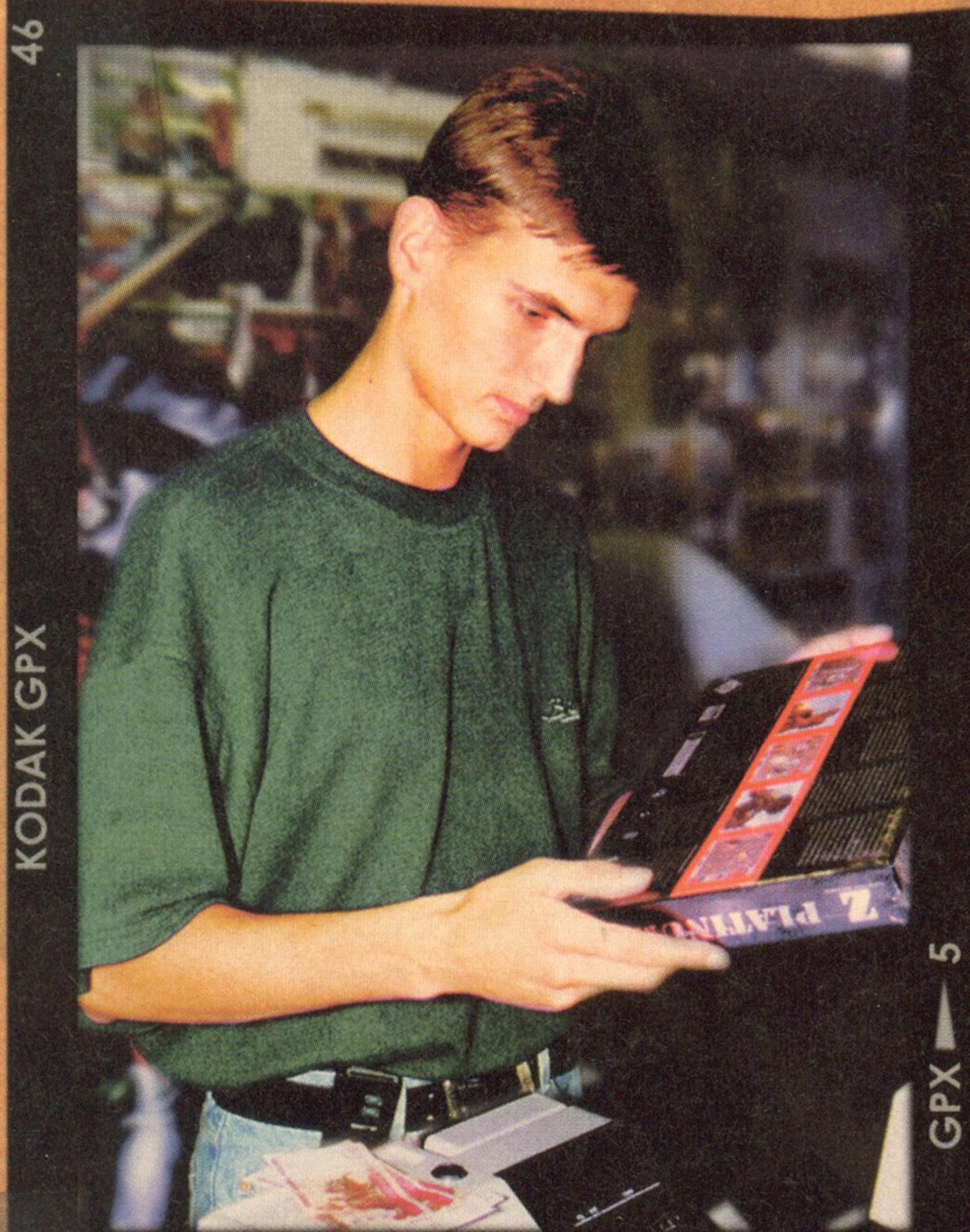
[HTTP://WWW.ONLINE.RU/SP/MPC/DIGEST](http://www.online.ru/sp/mpc/digest)

— лучший источник информации о новых технологиях мультимедиа, цифровое видео и аудио, виртуальная реальность... и, конечно, игры!

ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ И MIDI-КЛАВИАТУРЫ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ МУЗЫКАЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ*
МУЗЫКАЛЬНОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
ЦИФРОВОЕ ВИДЕО, ФОТО И MPEG
СИСТЕМЫ ДЛЯ ТЕЛЕКОНФЕРЕНЦИЙ И ПРЕЗЕНТАЦИЙ
АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ
CD-ROM И CDR ДИСКОВОДЫ, МАГНИТООПТИКА
ГРАФИЧЕСКИЕ ПЛАТЫ И АКСЕЛЕРАТОРЫ
КОМПЬЮТЕРЫ**
КОНТРОЛЛЕРЫ И МАНИПУЛЯТОРЫ
СИСТЕМЫ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ
МОНИТОРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

Все торговые и товарные марки являются собственностью соответствующих компаний

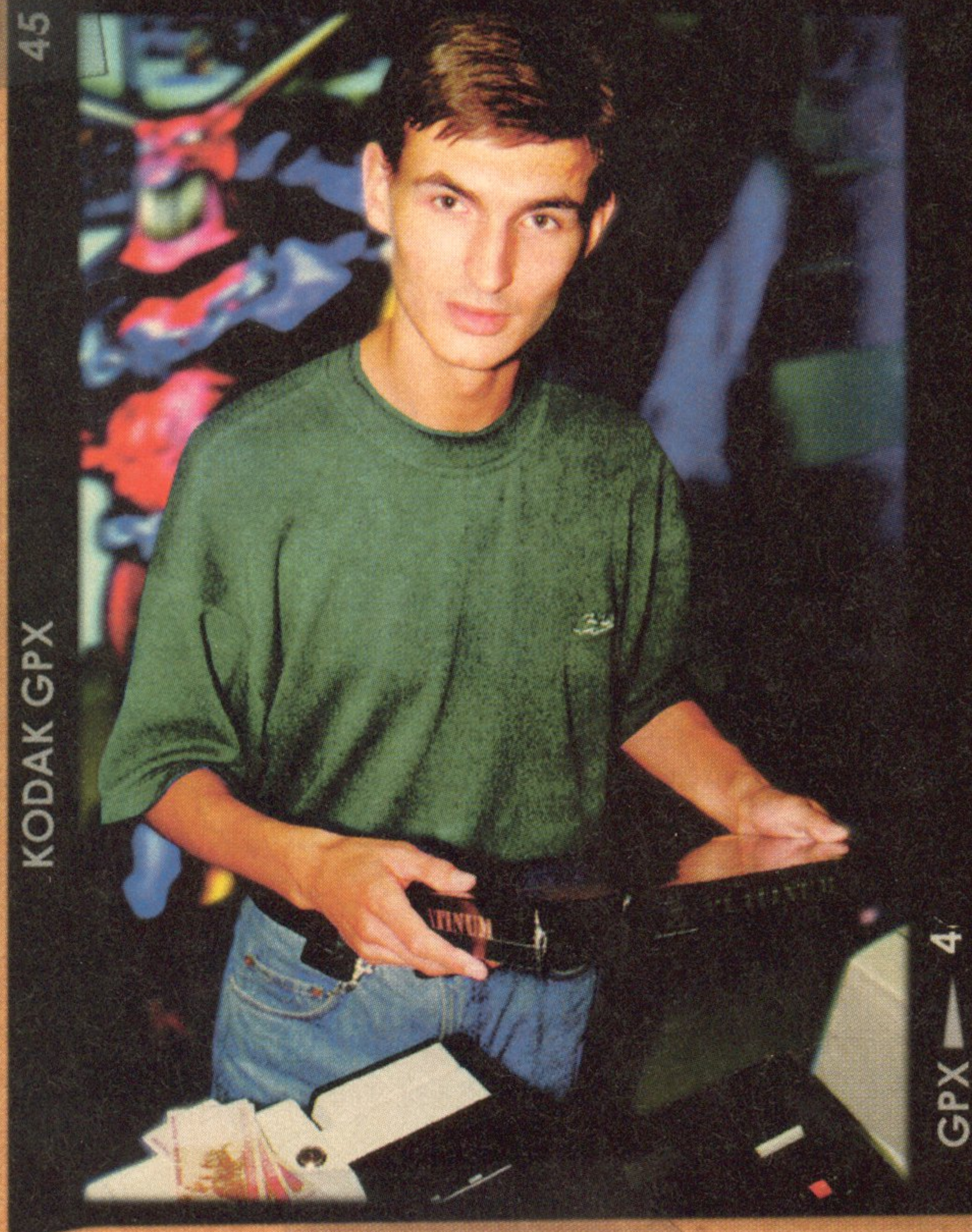
Мнение покупателя



46

KODAK GPX

GPX 5



45

KODAK GPX

GPX 4

Александр Федин

СИ: Ты купил сейчас Z-platinum. Повлияла ли упаковка игры на твой выбор?

Великолепная упаковка. И внутри, как мне сказали ребята из этого магазина, есть еще майка, брелок для ключей, коврик для «мышки» и другие сувенирные предметы. Знаете, это радует. Судя по тому, сколько весит эта коробка, описание к игре довольно подробное.

СИ: А вообще, какое внимание ты уделяешь коробке при выборе игры?

Можно здорово обмануться. Иногда в красивой коробке лежит полная ерунда. Надо быть очень внимательным, следить за прессой, интересоваться новинками. Нельзя руководствоваться только тем, что тебе очень понравилась упаковка - ведь покупаете вы все-таки программный продукт, а не шкатулку для драгоценностей. Однако очень приятно, когда классная игра хорошо упакована. Я, например, уже имею «Z», но «Z-platinum» меня «купил» своей «сувенирностью».

СИ: Коробку какой игры ты бы особо выделил?

Мне очень понравилась упаковка американской версии «Tomb Raider». Можно вспомнить «The 11th Hour», «Stone Keep», «Nascar Racing», - да много было красивых коробок. Сейчас, к сожалению, меньше. Но надо заметить, что и цены на оригинальные игрушки существенно снизились.

СИ: На что ты больше всего обращаешь внимание, когда покупаешь игру?

На обратную сторону коробки. Именно она самая информативная. Там размещают screen-shot'ы, по которым можно примерно оценить графику и жанр. Также очень важны требования к компьютеру. К сожалению, последнее время стали появляться игры, где в коробке кроме диска ничего нет или лежит очень жиденькое описание по инсталляции. В этом случае чувствуешь себя обманутым. Хотя к некоторым играм описание и не нужно, но сам факт громохання диска в большой пустой коробке неприятен.





<http://www.gameland.ru/private/gameguru>

Меня зовут Сергей. Я являюсь редактором PC отдела журнала «Страна Игр».

Очень часто, когда открываешь тот или иной журнал, можно увидеть следующее: «Мнение редакции может не совпадать с мнением автора... Редакция ответственности не несет... не отвечает...» И так повсеместно... Господа хорошие, а кто несет? А с чем что совпадает?... Здравый смысл и холодный рассудок — это очень круто и просто замечательно, но как иногда хочется взять и наперекор всему заявить хотя бы следующее: «да ерунда эта ваша Нинтенда 64» и на этом все возможные варианты отрубить...

Хотя, конечно, это покажется кому-то и несправедливым, и обидным, но это МОЕ мнение — ЛИЧНОЕ. Мое убеждение и точка зрения, от которых я никогда не откажусь. Пусть меня пытаются нинтендовскими играми, выходящими пачками чуть ли не каждый день ;-). И, конечно, я никому не буду его навязывать это мое мнение. Я буду тихо ненавидеть консоли и играть в крутые компьютерные игры, убеждая ярых ненавистников приставок в том, что глупо так относиться к играм. Игры существуют НЕЗАВИСИМО от всего остального. Пусть кто-нибудь скажет, что

Resident Evil на PlayStation не великолепен или найдет файтинг круче, чем Virtua Fighter 3...

Можно, наверное, жить своим маленьким мирком, радоваться очередному Wing Commander'у (которого, кстати сказать, я очень уважаю) или целыми днями хлопать шариками в Bust-A-Move и ничего вокруг себя не замечать. И никто вас не осудит. На здоровье. Просто, когда в очередной раз, погнавшись за красивым названием или коробкой, вы купите полнейшую чушь, только потому, что неприязнь к играм на приставках не позволила вам прочитать о ее консольной версии — пеняйте на себя. Я точно знаю, что обязательно сыграю в такую замечательную игру, как Metal Gear Solid, как только она появится на PC, и ни за какие деньги не буду играть в Shadow of Empire, которая вот-вот появится, потому что на Нинтендо она совсем не удалась...

За время работы над журналом у меня скопилось много такого, что по какой-то причине не попало ни в один из номеров. Для того, чтобы все-таки донести до уважаемого читателя свои мысли я открыл свою «домашнюю страничку» на сервере www.gameland.ru.

Так что если кого интересует МОЕ ;-) мнение — милости прошу...



Теперь все желающие могут открыть свою Web-страничку на популярном среди любителей компьютерных игр сервере. Это позволит каждому проинформировать всю игровую общественность о своем существовании и завести новые знакомства. Подробности читайте на <http://www.gameland.ru/private>

HEAVY GEAR

ИНТЕРВЬЮ С ДИРЕКТОРОМ ПРОЕКТА ТИМОМ МОРТЕНОМ

Geoff
KEIGHLEY

Не каждый день на рынке компьютерных развлечений вы встретите игру подобного рода, не каждый год появляются три крупномасштабных симулятора одновременно, где главные герои — роботы. Однако в 1997 году ожидается появление трех таких «крутых» игр от **Activision**, **Sierra** и **FASA**, каждая из которых будет бороться за ваше внимание с двумя другими. Итак, Тим МОРТЕН (Tim Morten), директор игры **Heavy Gear** от **Activision**, расскажет о своих планах по поводу создания столь же успешного продукта как нашумевший **MechWarrior 2**.

Этой осенью вы услышите о роботах, разгуливающих в огромных пространствах 3D мира. **3D action** от первого лица за просто может стать первым словом в поп-культуре, а стратегии реального времени в этом году отойдут на второй план. Самая интересная баталия разыграется между тройкой динамичных симуляторов роботов. Назовем их: **Mechwarrior** от **FASA**, **EarthSiege 3** от **Sierra**, **Heavy Gear** от **Activision**. Но как смогут три столь крупномасштабных игры одного жанра остаться на плаву в переполненном компьютерном рынке?

Остается только догадываться, как **Activision** сможет соревноваться с двумя своими конкурентами этой зимой, при условии, что продукция выйдет в свет — помните неоднократные задержки с **MechWarrior 2**? Итак, за последнее время мы не наблюдали столь сильной конкуренции между компаниями, соперничающими за один и тот же сегмент на рынке.

Пришло время для **Activision** выйти на первый план. Они уже разработали рекламную компанию **Heavy Gear** во многих журналах, и теперь директор Тим Мортен даст свое видение карти-

ны того, что будет самым большим симулятором роботов в этом году.

Когда Тим в последний раз разговаривал с нашим корреспондентом о своем детище, мы обнаружили, что в его планы входит создание ряда особенностей для **Heavy Gear**. Это, например, специальный набор инструментов, который даст пользователям возможность строить «gear». Сможет ли **Activision** стать первой после успеха **MechWarrior 2**? Необходимо сказать, что они не позволят занять свое место без борьбы.

? Тим, прежде **Activision** был известен благодаря серии очень популярных игр **MechWarrior**. А теперь игроки, возможно, немного озадачены начавшейся рекламной кампанией **Heavy Gear** — одного из ряда симуляторов. Для тех, кто не знает всей ситуации: почему вы перешли от разработки **MechWarrior** к созданию **Heavy Gear**?

ACTIVISION. Хотя у нас огромный опыт работы в мире Battle Tech, его создатели сами решили внедриться в этот бизнес. С тех пор мы перешли к разработке новой вселенной **Heavy Gear**. В соответствии с ноябрьским рейтингом «Comics Retailer», наш продукт занял четвертое место среди самых больших ролевых игр, при условии, что на рынке он существует всего два года.

? Итак, это новое соглашение с **Target Games**, создателями **Heavy Gear**, более долговременно, чем контракт, подписанный на одну игру? Можно ли ожидать появления новых игр в том же жанре «gears», подобных **CyberStorm** от **Sierra**?

ACTIVISION. Наша первая игра будет симулятором-боевиком, но мы определенно планируем исследование других жанров в контексте вселенной **Heavy Gear**. На самом деле, мы намеряем выпуск ролевой игры в той же вселенной, по возможности в следующем году. Эта вселенная позволит нам создавать как ролевые игры, так и симуляторы, и стратегии реального времени, и action.

? Некоторые критики могут предположить, что причина успеха **Activision** с **MechWarrior** — в масштабе игры, а не в ее дизайне. Теперь в **Heavy Gear** вы надеетесь, что успех вам принесет сю-



жет. Не получится ли так, что такой сценарий заставит игроков думать, что у **Activision** недостаточно творческих способностей для создания своего собственного мира?

ACTIVISION. Я верю: то, что принесло успех **MechWarrior 2** заключается в опыте разработки нами созданного сюжета. Иначе игры, основанные на сюжете **Dungeons & Dragons**, первой среди ролевых игр, продавались бы лучше, чем **MechWarrior 2**, что не является действительностью.

Мы хотели создать наш собственный мир, но в результате, на примере других игр, поняли, что для настоящей вселенной требуется более детальная разработка. Было бы очень сложно достичь того уровня мельчайших подробностей, который необходим, по нашему мнению, для целой вселенной, и одновременно создать компьютерную игру. Поэтому отклики игроков на такой наш выбор были положительными.

? Значит, по вашему мнению, стоит заплатить ту цену, которая необходима для получения лицензированной собственности? Не пугала ли вас мысль о том, что имидж компании может затмить игру, которую вы планируете разрабатывать? К тому же, звезда могла бы стать «gear universe», а не игрой?

ACTIVISION. Лицензированные вселенные действительно стоят того. Комбинация сильной «креативной» базы с талантливой командой непобедима. Попытка создания этих двух характеристик под одной крышей может увенчаться успехом, но с другой стороны, как одна, так и другая из этих особенностей могут быть попросту слабыми, недоделанными.

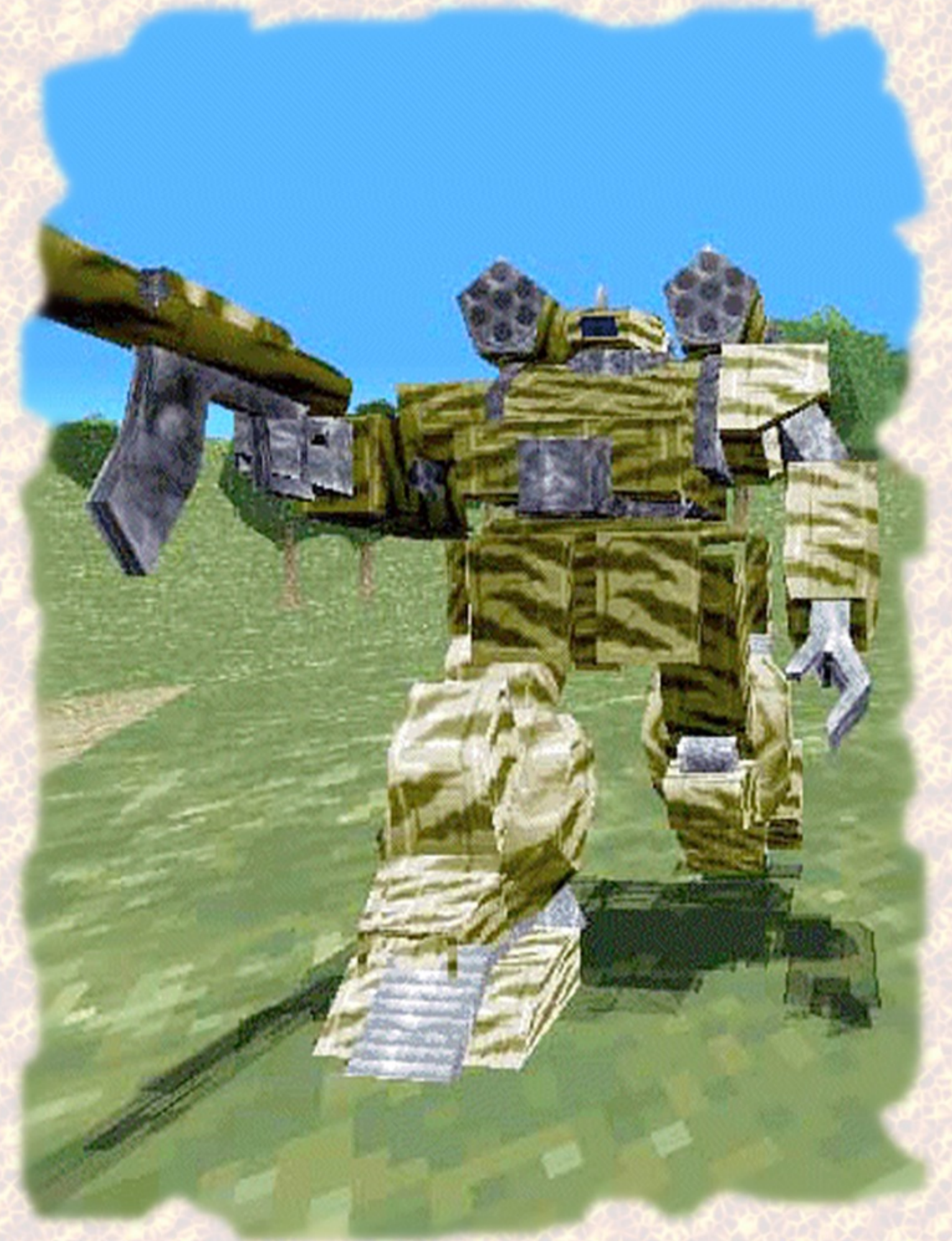
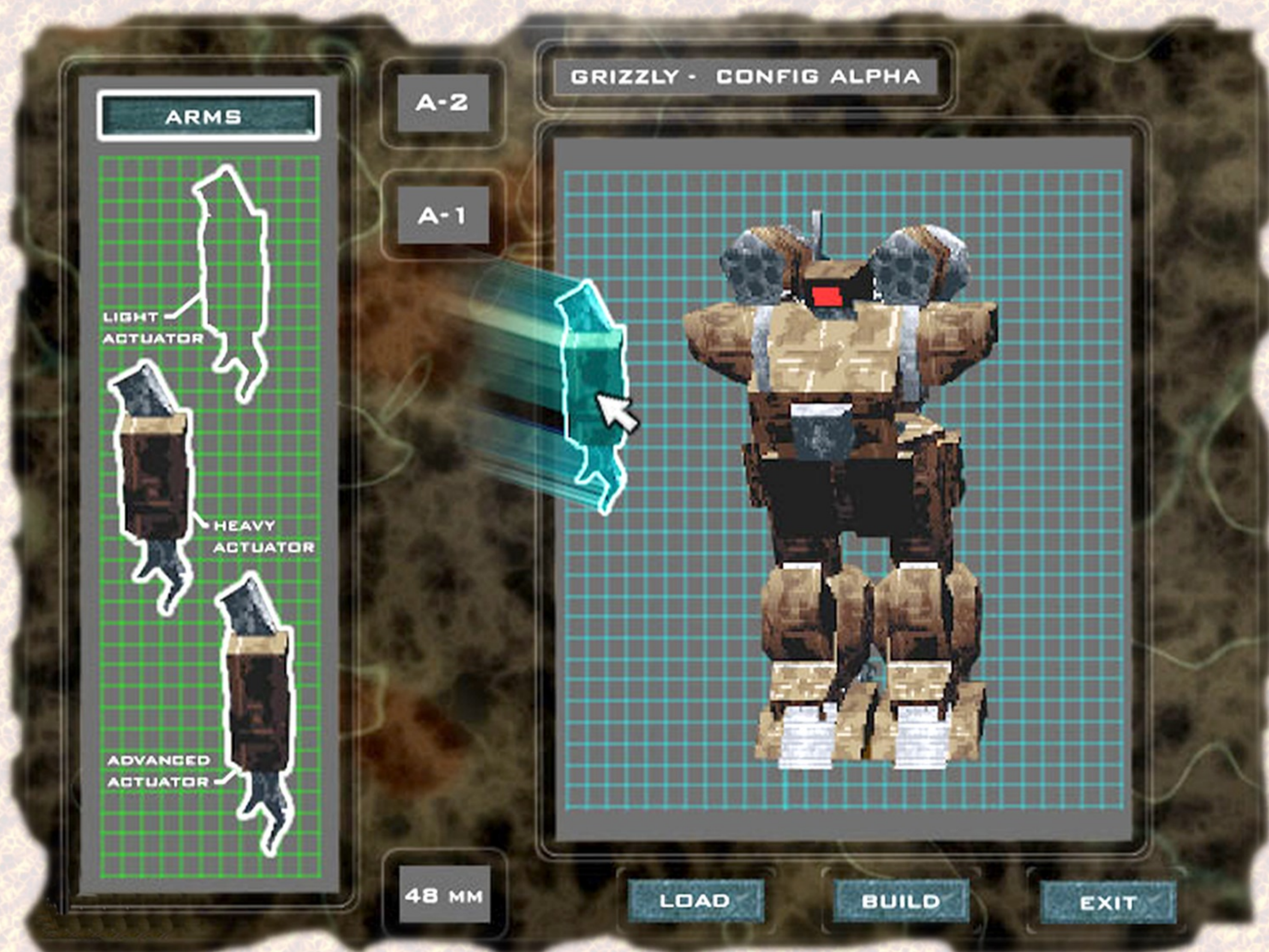
Создатели **Heavy Gear** прекрасно поработали вместе с нами над своей сюжетной линией одновременно с компьютерной игрой. Вы увидите некоторые характеристики и машины, созданные нами.

Heavy Gear первой выйдет в свет. Поскольку мы принимали непосредственное участие в создании игры, мы будем рады как успеху самой компьютерной игры, так и популярности ее сюжета. Мы надеемся, что они неотделимы друг от друга.

? Geoff: **Heavy Gear** основан на новой версии движка **MechWarrior 2**. Какими характерными особенностями, отличающими этот продукт от других на компьютерном рынке, она будет обладать?

ACTIVISION. С технической стороны **Heavy Gear** представляет собой абсолютно новый шаг в эволюции нашего движка. Будет полностью оптимизирован для процессоров Pentium, обладает но-





вой широкой базой ландшафтов, будет встроен **Direct3D** с 16-битным цветовым разрешением, наша сетевая технология усовершенствована и добавлен **3D-звук**, а также мы экспериментируем с отображением движения на экране.

С точки зрения самой игры, мы представляем целый ряд тактических элементов, которые позволят противникам не просто до изнеможения стрелять друг в друга, прогуливаясь по кругам лабиринта. Ваша машина будет более проворной, по сравнению с нашими последними играми, позволяя вам одержать победу в сражениях. Шаг игры ускорен, подбадривая игроков, которые смогут воспользоваться тактическими преимуществами зданий и ландшафтом для укрытия.

? Откровенно говоря, какой из двух ваших продуктов более ограничен - **MechWarrior** или **Heavy Gear**?

ACTIVISION. Взаимоотношения, которые мы установили с создателями вселенной **Heavy Gear**, являются наиболее гибкими из всех возможных вариантов. **Dream Pod 9**, создатели **Heavy Gear Universe**, предоставили нам возможность гибкого интерактивного изменения мира. В дополнение к этому, мы смогли влиять на сюжетную линию игры, **Dream Pod 9** работал вместе с нами над созданием новых элементов во вселенной, которые должны улучшить компьютерный вариант вселенной. Иметь такую лицензию - невероятная свобода. Это действительно позволит сосредоточиться на нашем опыте работы в жанре, с гарантией того, что в результате мы получим именно то, чего требуют наши поклонники.

? Переходим к вопросам дизайна: если бы вы смогли арендовать самолет с развевающимся под ним флагом, который содержал бы надпись о самой главной особенности **Heavy Gear**, для того, чтобы ее увидел весь мир, чтобы вы написали на этом флаге и почему?

ACTIVISION. «Система Построения Роботов Drag & Drop». Мы

разработали особый вид виртуального «конструктора», который позволит пользователю объединять вместе соответствующие части и оружие для создания своего собственного «неповторимого» робота. Так мы выполним мечту каждого ребенка построить что-то и потом управлять этой машиной. Я знаю это потому, что провел немало времени со своим конструктором **Legó** в детстве.

? Каким образом **multiplayer** включен в **Heavy Gear**? Можно ли ожидать полную версию игры с поддержкой **Internet'a** и модема уже в первом выпуске?

ACTIVISION. Поскольку мы еще в 1995 году в **NetMech** внедрили наш сетевой движок, мы последовательно продолжали усовершенствовать эту технологию. **Heavy Gear** будет иметь цельную серверную поддержку **Интернет**, **LAN** и модем.

? Я часто слышал, что игры такого типа о механизированных роботах нравятся различным пользователям: любителям симуляторов и фанатам остросюжетных игр, не так ли? Вы собираетесь предложить игрокам более детализированные кампании одновременно с быстрыми заданиями «click and play»?

ACTIVISION. Непросто сохранить равновесие в игре так, чтобы удовлетворить потребности различных игроков. Я не думаю, что именно кампании или сложное управление интерфейсом так увлекают любителей **action**. Так, например, в **Doom** есть последовательность заданий, которые необходимо выполнить. Но это нельзя назвать кампанией, т.к. в игре очень простой интерфейс. Наш подход к **Heavy Gear** состоял в следующем: обеспечить поверхностный уровень функциональности, который бы привлекал любителей **action**, одновременно таким уровнем сложности, который бы заинтересовал приверженцев симулятора. В идеальном варианте мы хотим предложить пользователям такого рода игру, ко-

торая становилась бы все более насыщенной в процессе вашего с ней знакомства. Конечно же, следуя нашей старой традиции, мы не забудем включить для любителей **action** режим «мгновенного вознаграждения» («instant gratification»), но надеемся, что вся игра целиком привлечет обе аудитории.

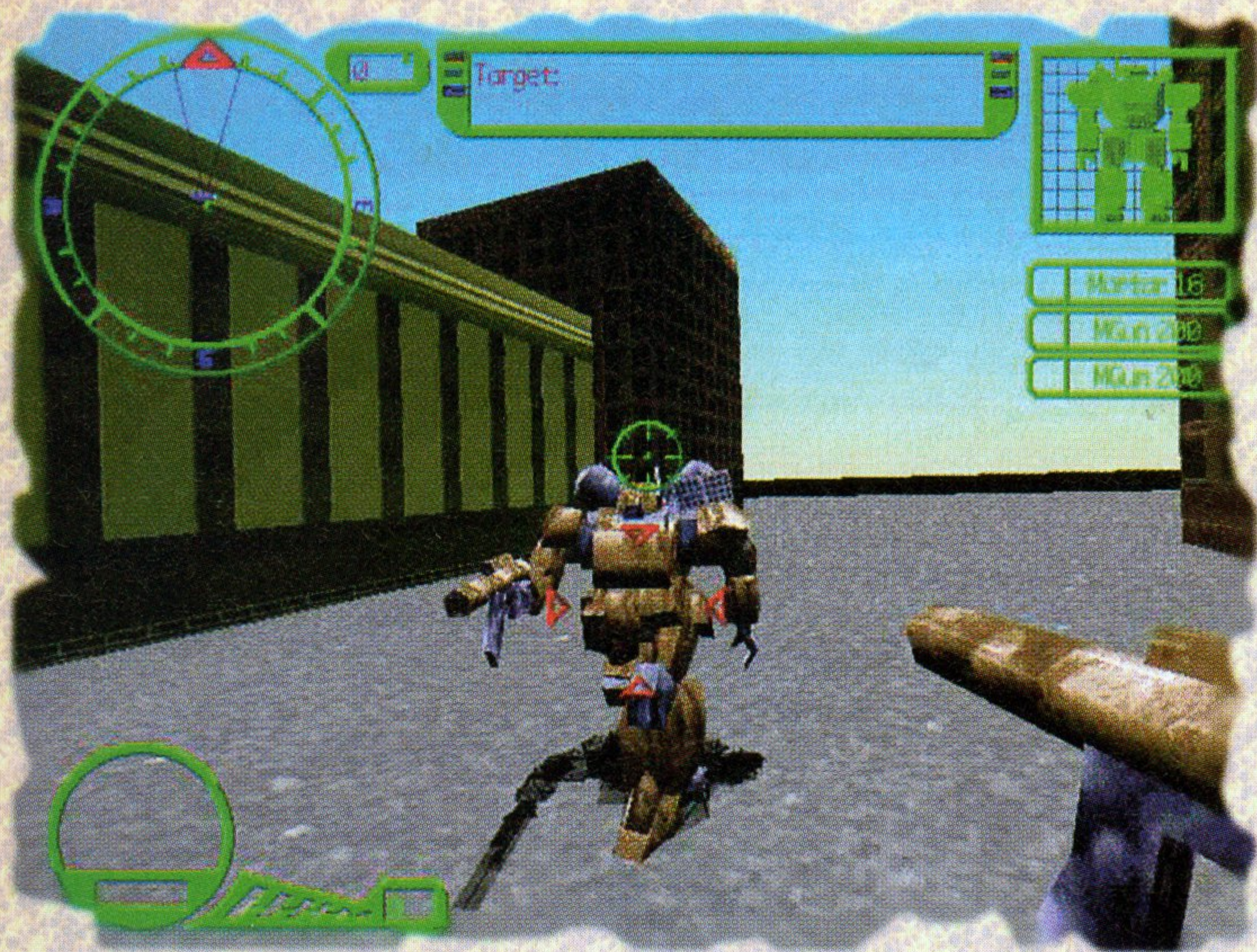
? Какой из игр вы отдали бы свое предпочтение: **MechWarrior** или **Heavy Gear**?

ACTIVISION. Каждая из них имеет свои привлекательные особенности: у **MechWarrior** большой объем, ее пилотируемое пространство похоже на истребитель. Сюжет **Heavy Gear** развивается гораздо быстрее, а ее пилотируемое пространство сродни танку. В обеих играх фантастический арсенал оружия. По всей вероятности, я не смогу отдать предпочтение одной игре.

? Была ли у вас в процессе создания игры какая-либо инновационная идея, о которой забыли конкурирующие компании? Не могли бы вы поделиться этой тайной?

ACTIVISION. Секрет заключается в сюжете. Сначала идея развернутого сюжета с множеством героев может показаться очевидной, но в этом жанре она никогда не использовалась. Хотя сюжет может показаться несколько громоздким, задерживающим ход всей игры, это невероятный плюс, который можно использовать





в качестве вознаграждения за успешно выполненное задание. Помимо всего прочего, существует градация уровня погружения в сюжетные перипетии.

Я понимаю, что в огромном мире пользователей существуют и такие игроки, которым не нравятся игры, основанные на лихо закрученных сюжетах. Ну что ж, мы предоставляем им возможность играть без оных. Но я посоветую всем, кто в результате приобретет эту игру, не отбрасывать возможность проследить за тем, как раскручивается придуманный нами сюжет. На примере нашей **Interstate 76**, мне кажется, что сюжет привносит в игру целое новое измерение.

? Перейдем к вопросу о соперничестве между **Heavy Gear**, **MechWarrior** от FASA и **EarthSiege** от Sierra: скажите, не беспокоит ли оно вас? Вы уверены в том, что преимущества **Heavy Gear** вне конкуренции?

ACTIVISION. Вне сомнений, **Activision** установила стандарт для всего огромного жанра роботов. Для начала, у нас есть то, на что не может претендовать ни одна из вышеперечисленных компаний: игра, доказавшая свою конкурентоспособность на компьютерном рынке. Создать игру это не значит дать ей имя компании или снабдить ее огромным списком впечатляющих особенностей. Для создания игры, которая бы имела успех, необходимо гораздо большее. Несмотря на постоянно повторяющиеся попытки, еще ни одна компания не смогла найти этот необходимый ингредиент. Помимо этого, наш плюс еще и в том, что мы получили более тысячи откликов от наших пользователей,

которые постоянно вносят поправки в игру, так скоро их завоевавшую. Другое наше преимущество — досконально разработанная технология, недавно созданная нами. Наша команда создала три бестселлера робота-боевика всех времен и народов. Таким образом, исходя из всего вышеперечисленного, я действительно уверен в нашей победе.

? Дэйв Сэл, дизайнер **EarthSiege 3** из Sierra, сказал нам буквально следующее: «Наш 3D движок и система ландшафта — это лучшее, что разработано во всей компьютерной индустрии на данный момент. Я не вижу никого, кто мог бы подойти к нам хоть на сколько-нибудь близко в разработке игры к моменту ее выпуска». По вашему мнению, Тим, так ли реальное положение дел или это необходимая фантазия?

ACTIVISION. Как один из программистов **MechWarrior 2**, стоявших у ее истоков, я хорошо знаком с движком **Heavy Gear**. Если последовательно перебирать одну характеристику за другой, нет ничего такого из того, что они делают, с чем бы мы не справились. Вспомните хотя бы тот стремительный переход на нашу технологию, который был предпринят в **MechWarrior 2** и **Mercenaries**. Помимо этого, команда программистов **Heavy Gear** вдвое больше той, которая была создана для разработки **Mercenaries**. Не говоря уже о том, что я считаю, что наша новая технология движка имеет гораздо больше преимуществ.

? Если бы у вас была возможность дать программистам **EarthSiege 3** и **MechWarrior 3** совет, который у них всегда был бы перед глазами, что бы вы им сказали?

ACTIVISION. Прислушайтесь к откликам ваших пользователей. Нет лучшего способа создать игру. Да, и еще одно: купите пакет **Activision**.

? Говоря об основных элементах дизайна **Heavy Gear**: есть ли какие-то новые части, которые вам особенно нравятся? Есть ли какой-нибудь новый вид оружия, которое заслуживает внимания уже на этом уровне разработки?

ACTIVISION. Что касается оружия, мы привнесли в игру оружие, стреляющее навесом (гранаты, мортиры), которое позволит игроку поражать противника, спрятавшегося в укрытии. Это великолепное новшество! Помимо этого, стандартный арсенал винтовок, базук и прочего, о чем даже не стоит упоминать.

? Если посмотреть реалистично на создавшуюся ситуацию, есть ли у вас уверенность в том, что **Heavy Gear** удастся достичь и/или приобрести еще больший успех, чем серия **MechWarrior**?

ACTIVISION. Серия **MechWarrior** невероятно популярна. Я уверен, нашлось бы много потребителей, которые были бы рады приобрести просто продолжение серии симуляторов-боевиков. То, что мы столь отчаянно пытаемся усовершенствовать движок и саму игру, послужит лишь расширению нашей аудитории. В **MechWarrior 2** мы попытались лишь схематично набросать все, на что способны, а сейчас пришло время проявить себя.

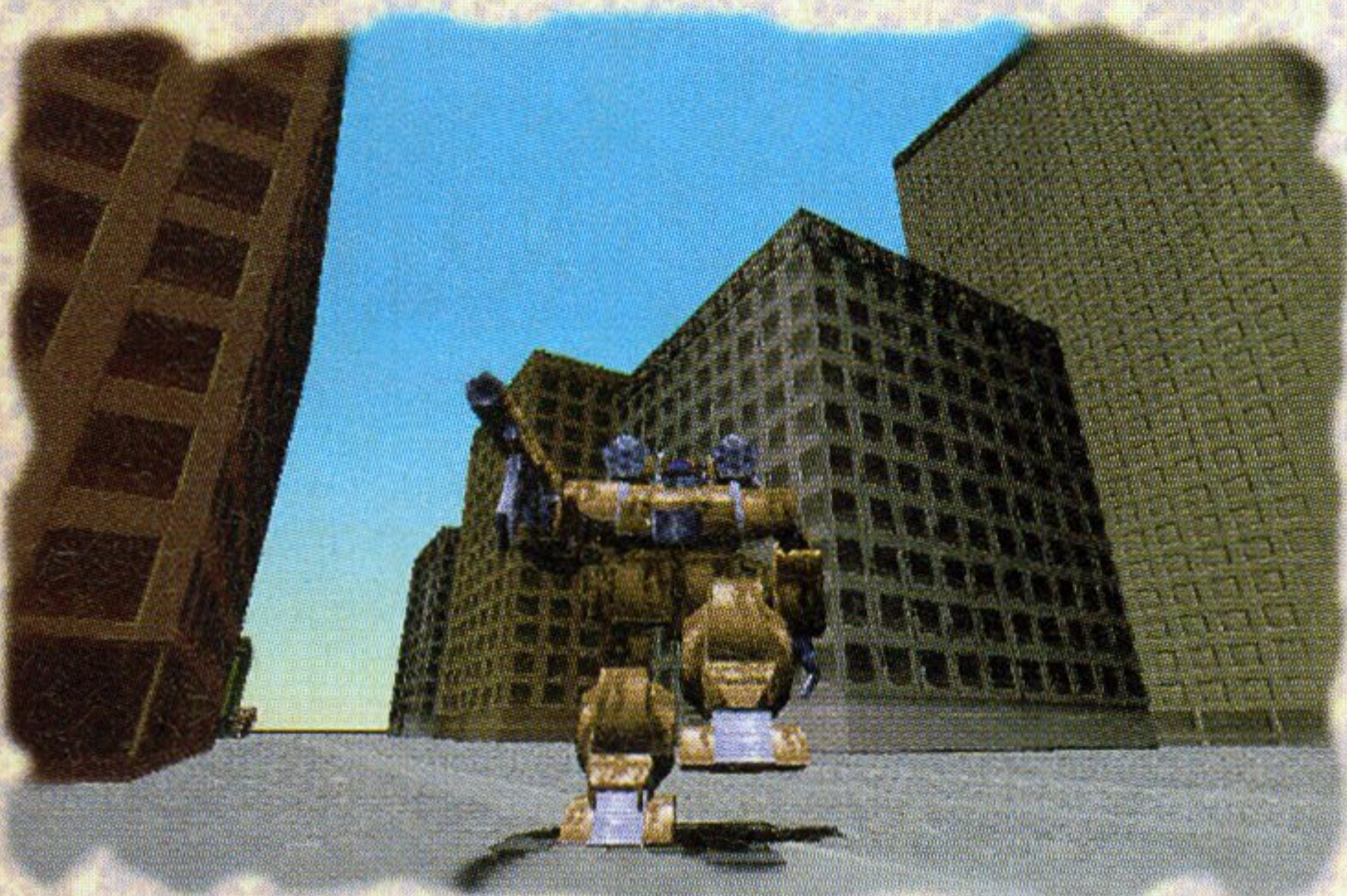
? О технической стороне вопроса: будет ли у **Heavy Gear** поддержка для 3D ускорителей и MMX? Можно ли будет перенести игру на другую 3D платформу (например, PlayStation и/или Nintendo 64)?

ACTIVISION. Поддержка **Direct 3D** существует и находится в рабочем режиме, она будет включена уже в пакет, который подготавливают к выпуску. Пользователей **MMX** мы также не забыли. Насчет других платформ пока что я ничего не смогу сказать.

? Тим, когда вы к концу года закончите работу над игрой и выпустите ее на суд публики, какой самый оптимистичный заголовок вы хотели бы увидеть в первом выпуске **Heavy Gear**? И еще: какие отклики вы надеетесь получить от прессы и пользователей?

ACTIVISION. «Покупателям **Heavy Gear** от **Activision**: Появилось Новое Поколение Симуляторов Гиганских Роботов».

Спасибо за время, проведенное с нами, Тим. И наилучшие пожелания для завершения работы над игрой.



Ждите в сентябре новую приключенческую игру



Фирма "1С", Москва
123056, Москва, а/я 64
(095) 737-92-57
факс: (095) 281-44-07
admin1c@company-1c.msk.ru
www.1c.ru



HEAVY GEAR

или
от чего
мельчают
роботы

Сергей
ОВЧИННИКОВ



Хит, так часто употребляемое нами слово, в прямом переводе с английского означает «прямое попадание». Действительно, хитами становятся исключительно те игры, которые сумели точно и качественно, а главное, вовремя отобразить желания публики. А это вполне сравнимо с умением точной, быстрой и меткой стрельбы. Еще такая расшифровка очень неплохо сочетается с темой нашего разговора — симуляторами существующих лишь в воображении человека огромных роботов. Ведь и в этих играх от прямого попадания в противника зависит исход битвы. Помимо этого, жанр в данный момент настолько популярен, что каждая из фирм-производителей этих продуктов сегодня считает себя участницей невиданной битвы торговых марок, от исхода которой и зависит, собственно, дальнейшая судьба их серий. А что же может помочь одной из них одержать верх над другими? Только прямое попадание своим продуктом в аудиторию, то есть ХИТ.

MechWarrior — это самая старая и самая популярная игра, которой ее издатель Activision в общем-то обязан очень многим. Именно она сделала популярной небольшую фирму еще в самом конце восьмидесятых годов. Однако эта же игра и породила до сих

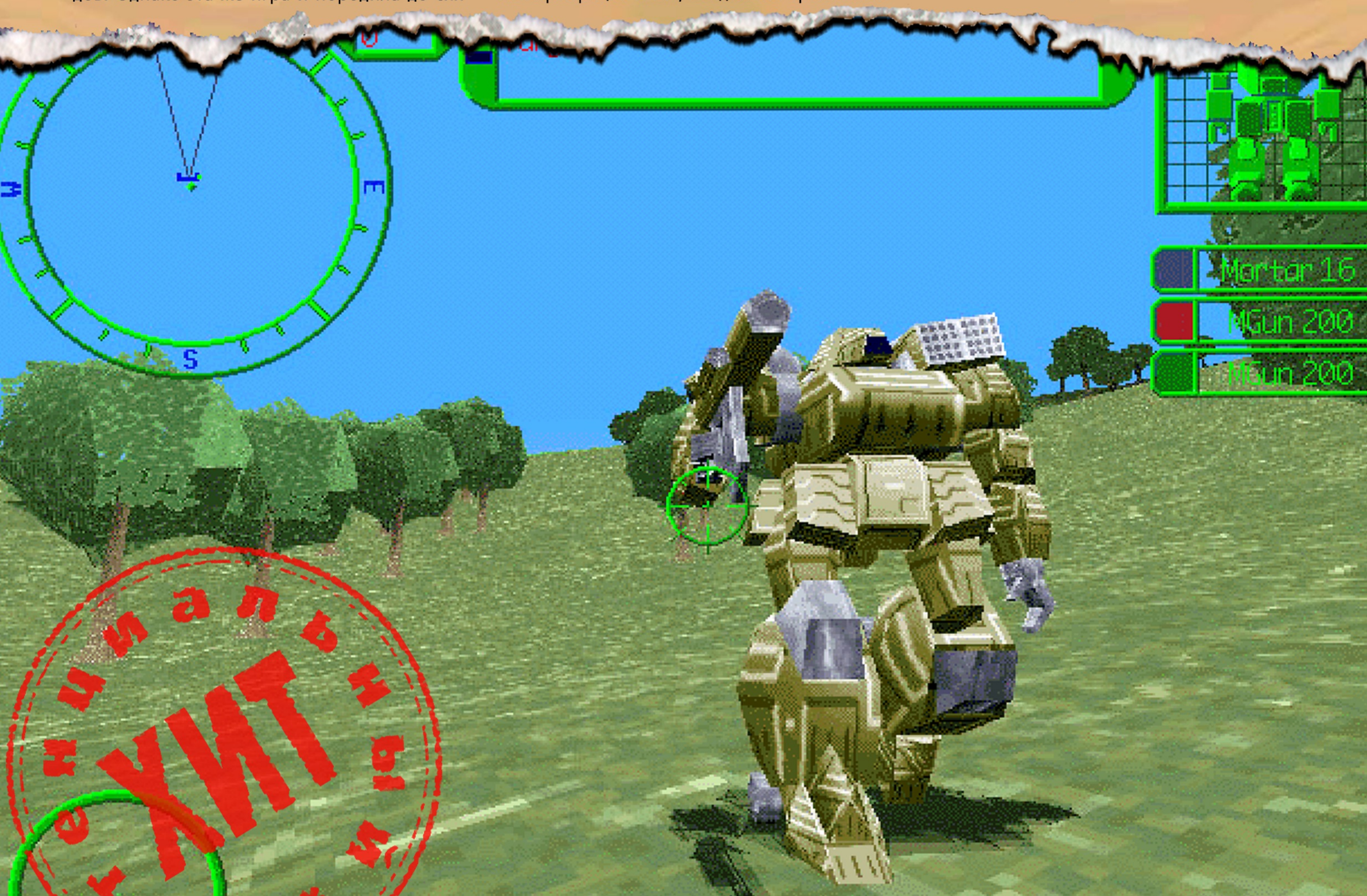
пор непрекращающуюся конкуренцию между тогдашним издателем Activision и молодой командой разработчиков Dynamix, которая внесла весьма большой вклад в дело создания того шедевра, которым и являлся MechWarrior.

Теперь, будучи частью огромной Sierra, Dynamix весьма успешно конкурирует в области симуляторов роботов со своим бывшим партнером посредством собственной игровой серии EarthSiege. Создав MechWarrior, Activision прилично разрослась и стала одной из крупнейших издательских фирм, однако со временем ее популярность начала угасать, и только продолжению тогда уже легендарного MW было уготовано вернуть свою фирму в число лучших из лучших. Вторая часть игры, вышедшая в 1995 году, была необыкновенно качественна, обладала прекрасным и быстрым движком, но, к сожалению, в ней отсутствовала главная движущая сила первой части — деньги. Продажи были весьма высоки и будущее казалось безоблачным, так как успех MechWarrior II позволил фирме продвинуть на рынок еще более десятка других игрушек. Вопросов о продолжении даже не стояло — и так было ясно, что успешную серию стоит продолжить, но вдруг совершенно неожиданно корпорация FASA, владевшая правами на

Жанр:	Роботосимулятор
Издатель:	Activision
Разработчик:	Activision
Выход:	Конец 1997 года
Платформы:	PC, Sony PlayStation



вселенную Battletech, в которой были изданы книги, компьютерные и настольные игры и еще множество продуктов, лишила Activision права на продление срока действия лицензии. Сотрудничать с Activision FASA больше не захотела, по всей видимости, решив, что популярность серии даст ей возможность самой создавать успешные игры. Все права на использование марки Mech были переданы





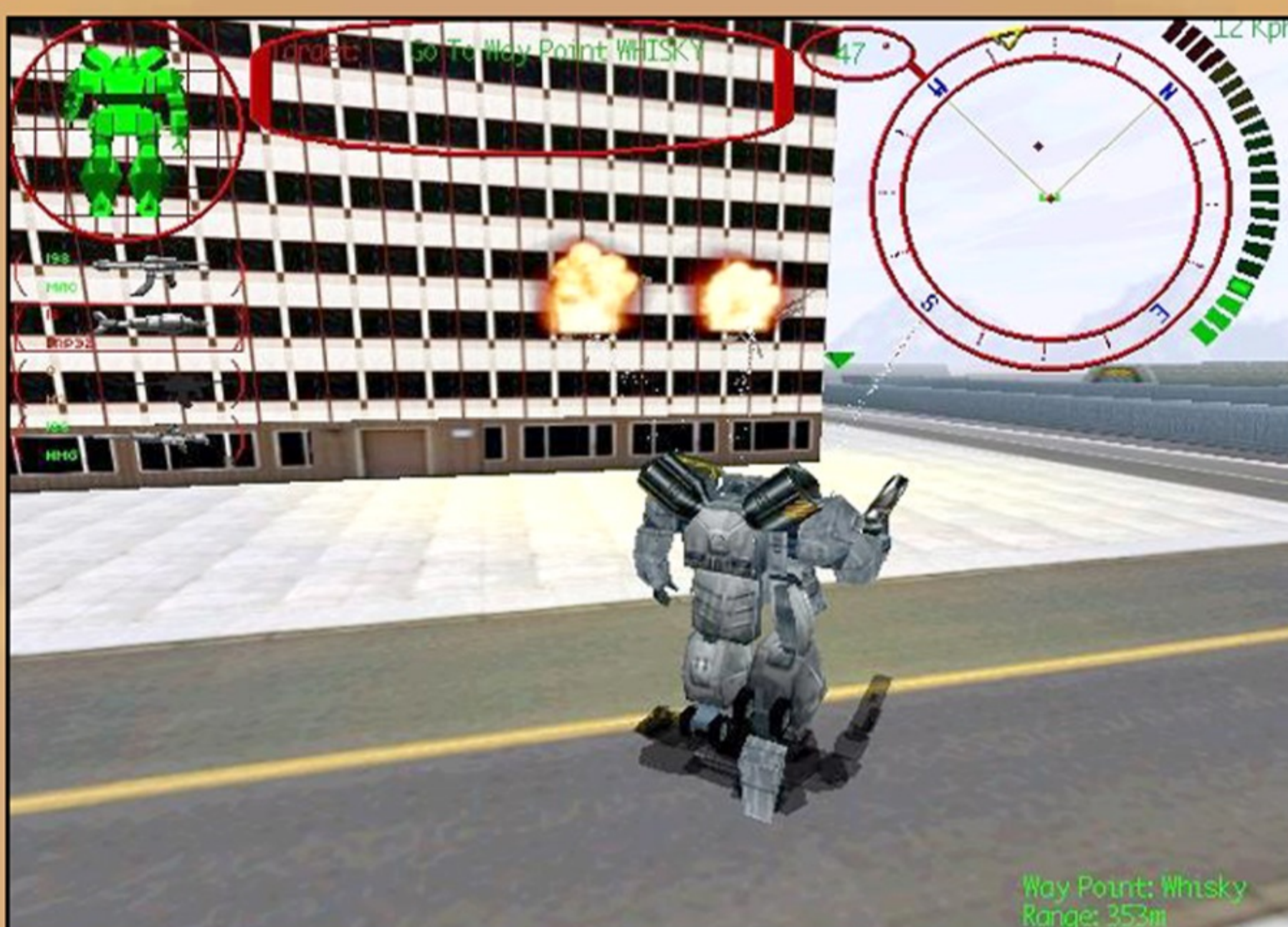
фирме Microprose на совершенно новых условиях, согласно которым сама FASA обладает приоритетным правом вносить любые изменения в продукты серии и обозначать необходимость издания тех или иных игр. Activision же, вложившая годы труда и кучу денег в раскрутку торговой марки, осталась у разбитого корыта. У фирмы остался крайне скудный выбор: либо вообще прекратить заниматься играми этого жанра, или же поменять сюжетную линию, то есть купить другую лицензию. Таковая вскоре нашлась, и вам она наверняка знакома. Это мир **Heavy Gear**, в

котором была создана Terra Nova, одна из последних игр фирмы Looking Glass Technologies. Фирма Dream Pod 9, создавшая Heavy Gear и сделавшая эту серию четвертой самой популярной в США, с огромным удовольствием воспользовалась шансом укрепить свое положение с помощью компьютерных развлечений и дала Activision полное право выпускать любое количество игр на сюжеты **Heavy Gear** в течение по крайней мере десяти лет.

Работа над **Heavy Gear** началась около года назад, и сейчас разработчики уже близки к финишу. В игре будет использоваться трехмерный движок от MW2, который уже показал свою жизнеспособность, хотя, конечно, он будет доработан. В отличие от других игр серий MechWarrior и EarthSiege, здесь особое внимание будет уделено не схваткам огромных роботов один на один, а, скорее, крупномасштабным сражениям, где робот самого игрока не будет являться самой основной силой, а будет лишь одним из многих. После этого сразу приходит в голову мысль о multiplayer. Этому режиму уделено особое внимание. По аналогии с одной из самых ожидаемых игр этого года, X-Wing vs. Tie Fighter, будет существовать множество различных видов игры, включающих сражения друг против друга по модему

или по прямому соединению компьютеров.

Также наверняка будут присутствовать и режимы совместной кампании и даже игра по Internet совместно десятков человек. Полностью будет изменен вид на происходящее на боевом поле. Типичный для серии MW вид из кабины в связи с новым сюжетом изменен на вид со специальной видеокамеры, установленной на корпусе робота. Соответственно, при повреждении этой камеры игрок, сидящий внутри, начнет испытывать не только технические трудности, но также может частично или полностью лишиться способности



созерцать события на поле боя. Этот момент может внести в игру немало интересного, так как помимо всего прочего придется беречь еще и зрение.

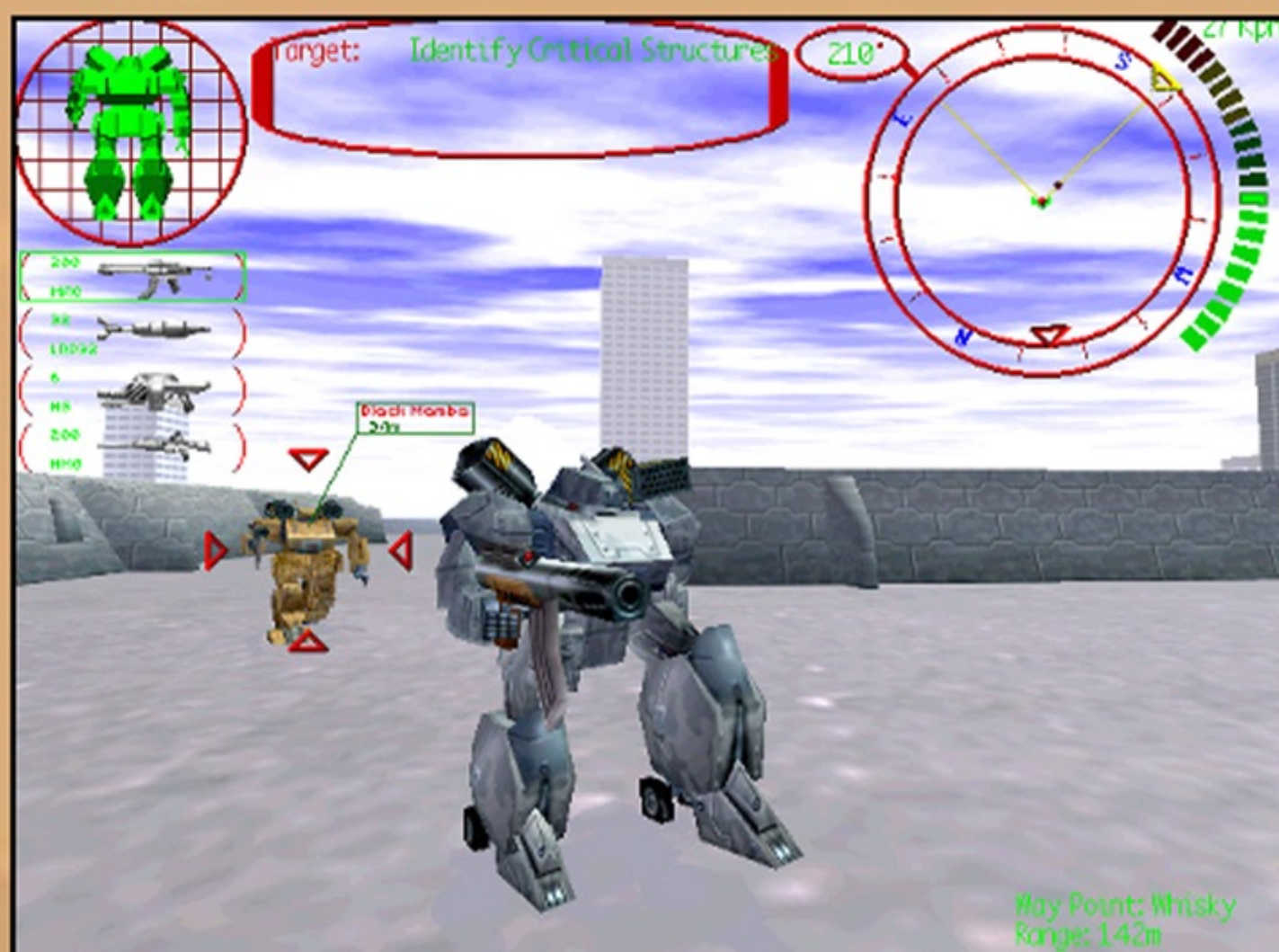
Сюжетная линия для серии едина и вполне может служить основой для дальнейших (уже запланированных) квестов, стратегий и wargame'ов от Activision. Идея взята из книг серии **Heavy Gear** и будет использоваться в соответствии с линией самих книг. Однако не исключено, что и сами игры серии станут настолько популярны, что породят собственные сюжеты и дадут повод для издания книг. Необходимо отметить, что с новой ли-

цензией Activision приобрела значительно большую свободу действий, нежели когда эта лицензия была куплена у Fasa. Можно ожидать любых сюрпризов, но стоит надеяться, что они станут крайне приятны для многих любителей различных жанров.

В 6132 году на Земле наступает ледниковый период и человечество пререселяется на территорию, близкую к экватору. Места хватает не всем, и поэтому более чем уместным становится открытие учеными неких пространственных тоннелей, с помощью которых можно проникнуть на другие планеты.

После колонизации многих систем на Земле происходит военный конфликт, который разрывает связь между разными планетами. Действие игры происходит на планете Terra Nova, на которой разгорается гражданская война между двумя большими странами. Первая из них называется Конфедерацией Северных Городских поселений (The Confederated Northern City States), а другая — Объединенные Южные Территории (The United Southern Territories). Главный герой был взят в окружение во время выполнения одной из миссий, ему удалось бежать, однако все его подразделение было уничтожено. Сам он объявлен предателем и трусом, тем более, что среди погибших во время миссии — сын начальника базы. Естественно, обвинения не прибавили ему популярности среди товарищей, а единственный любимый человек был взят в плен противником во время того же сражения. Таково начало истории. Вам предстоит проявить все свои лучшие качества, чтобы вернуть расположение друзей, а потом освободить свою девушку из плена и, скорее всего, стать героем-освободителем.

Роботов в вашем распоряжении будет огромное количество, причем далеко не всегда самый мощный окажется самым лучшим.





Авторы уверяют, что даже самый маленький, но зато очень быстрый и маневренный робот, сможет одолеть большого, но неповоротливого, и наоборот.

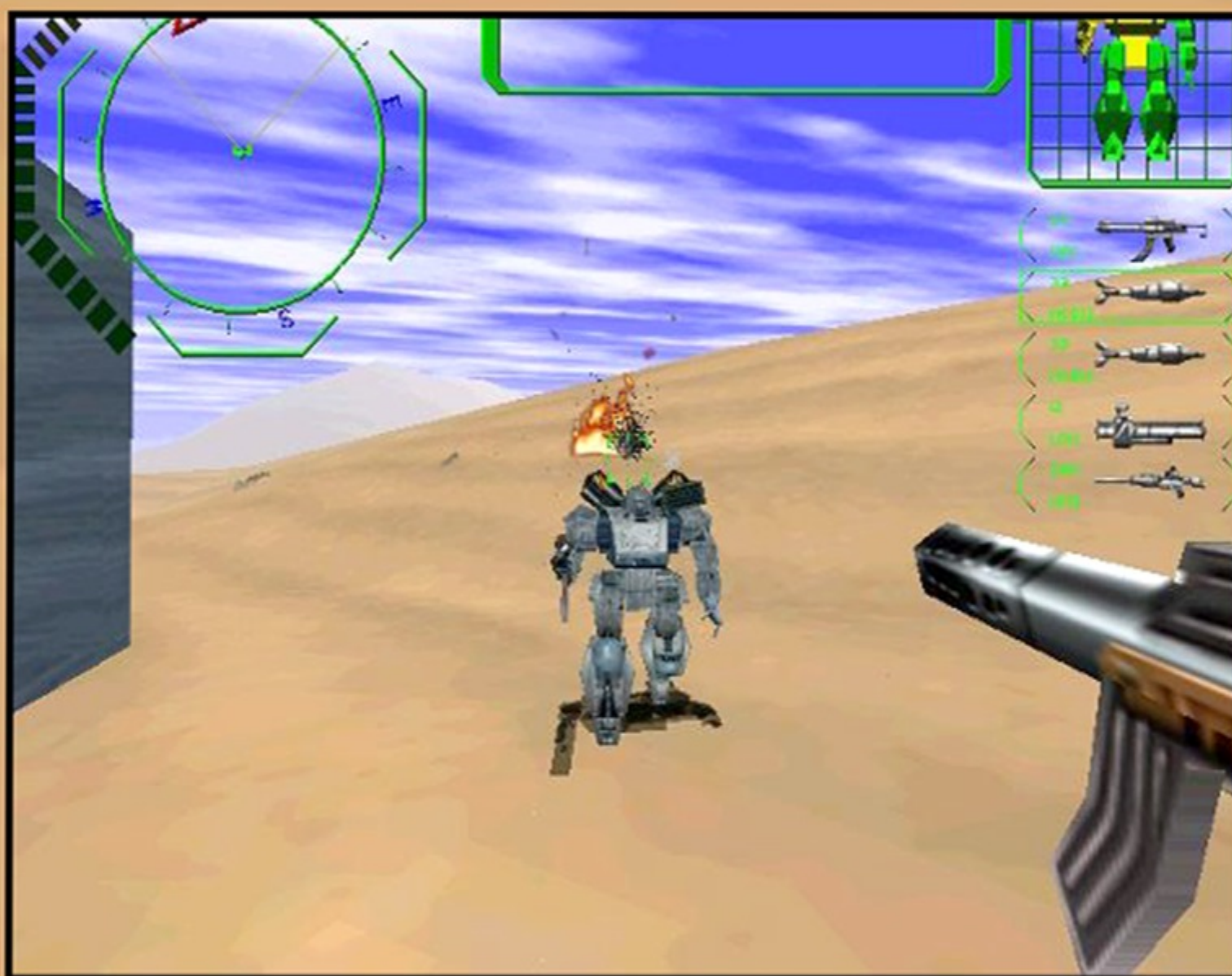
Что касается оружия, то имеется весьма оригинальное и интересное нововведение. Дело в том, что каждый из роботов имеет руки, в которых он может носить различные виды вооружения, вдобавок к тем, что встроены в корпус. Это означает, что игроку будет предоставлена возможность заменять оружие в руках прямо во время сражения и даже подбирать его на поле боя у поверженных им роботов.

Боевые действия будут проходить на разных типах ландшафта, причем теперь он будет более детализирован и станет полноценным игровым объектом. Теперь территория подвержена различного рода повреждениям от взрывов, так же, как и роботы. Стало больше объектов, таких как деревья, например. Плюс ко всему, если вы в одной миссии разрушите здание, то и во всех других, проходящих на той же территории, это здание останется уничтоженным, и можно будет увидеть лишь его обломки. При этом многие сооружения в игре весьма полезны для вас лично, например, это коммуникационные станции, без которых роботы потеряют связь друг с другом, и командные посты, с которых можно вызвать подкрепление. В связи с тем, что рост роботов значительно меньше, чем в серии MechWarrior (около трех-пяти метров), существует возможность заходить в строения и даже вести полноценные боевые действия внутри них.

Графически **Heavy Gear** обещает быть абсолютно безупречной игрой, что ей дает полная совместимость с Direct3D, которая будет обеспечиваться не как раньше, с помощью дополнительного patch'a, а теперь будет вписана в ядро самого движка, что обещает весьма неплохой скачок производительности. Будут поддерживаться множество видеорежимов, а также все трехмерные акселераторы, совместимые с Direct3D. Более того, движок теперь специально оптимизируется под использование исключительно Pentium-процессорами, в нем изменяется некоторая часть, связанная с операциями с плавающей

точкой. Используя конструктивные особенности процессора, Activision сможет добиться еще большей скорости работы программы. Новая система построения ландшафта действительно во многом превосходит ту, что имела в движке MechWarrior II. Поверхность больше не похожа просто на свалку многоугольников — она сглажена, как настоящая земля, и на нее нанесены текстуры.

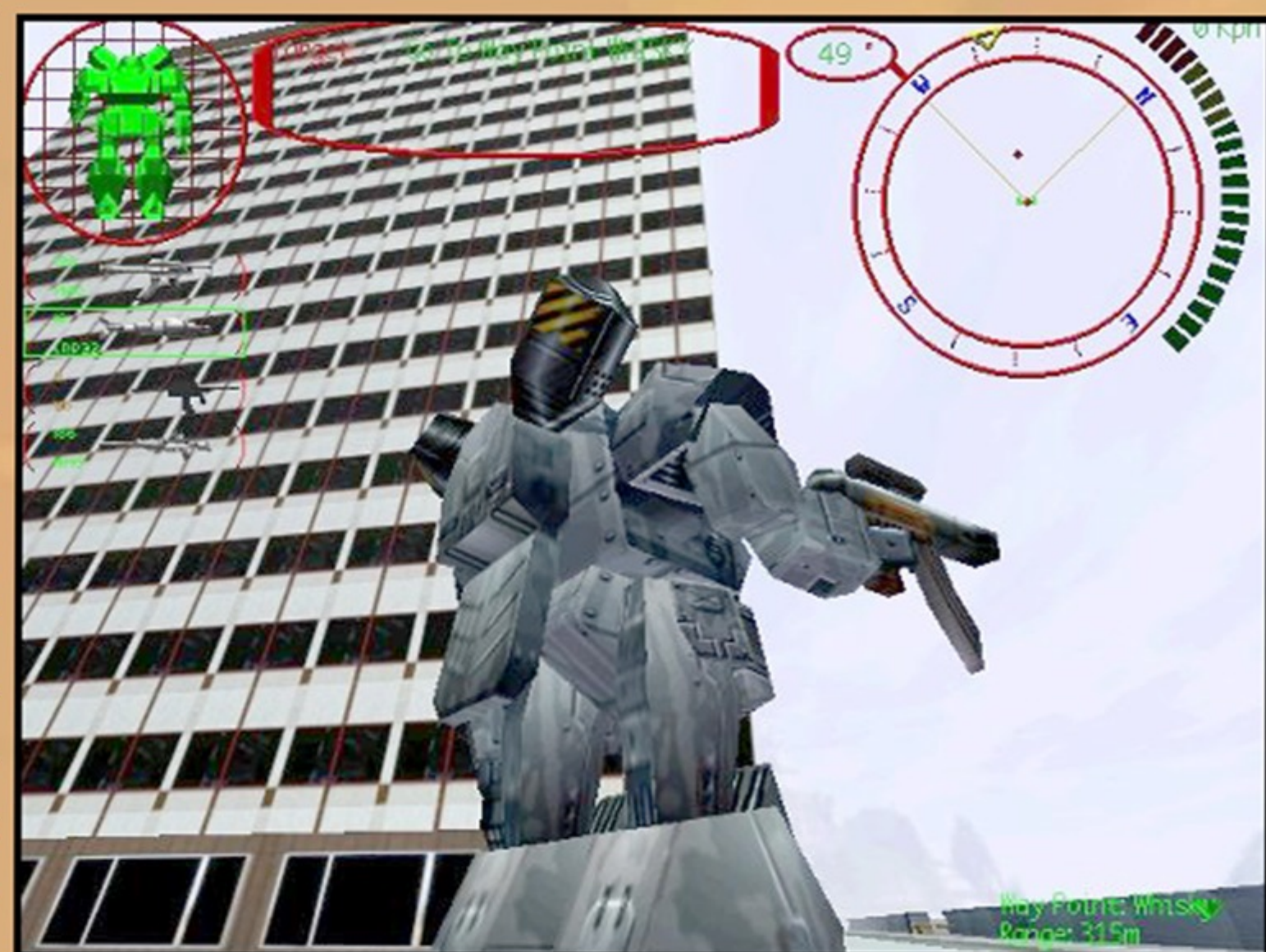
Световые эффекты выполнены в реальном времени, а при наличии трехмерного акселератора типа 3Dfx или PowerVR появятся еще и реалистичные тени, которые добавят великолепия к виду **Heavy Gear**. Все здания и постройки на игровом поле приобретут более реальный вид и станут действительно похожи на что-то настоящее, тем более что каждое строение теперь можно осмотреть не только снаружи, но и изнутри. Весь список графических нововведений, и так уже весьма внушительный, дополняют еще и красочные, действительно реалистичные взрывы, детальные текстуры, а также совершенно по-новому передвигающиеся роботы, созданные с помощью motion capture-технологии.



В **Heavy Gear** также должен быть включен полноценный редактор уровней и роботов. С помощью этой, простой в обращении, по утверждению создателей, программы, пользователи смогут легко создать новую модель робота, задать ее облик и все характеристики, а потом и протестировать ее в собственных миссиях. Игрок, создающий новую модель робота, в принципе, ограничен толь-

ко в некоторых объектах дизайна корпуса, которые заданы с самого начала, правда, в десятках различных вариантов.

Activision бросила серьезный вызов Microprose с ее готовящимся MW3, и вполне может оказаться так, что **Heavy Gear** выйдет значительно раньше конкурента и успеет перетянуть на свою сторону все симпатии игроков. В таком случае Microprose, которая необыкновенно любит откладывать выход своих игр, рискует проиграть даже несмотря на



поддержку самой популярной вселенной — BattleTech. А корпорация FASA, обладатель торговой марки, может и пожалеть о том, что оттолкнула Activision. В то же время, если MechWarrior III окажется действительно той игрой, которую сейчас активно рекламируют, с потрясающей графикой, чудесным сюжетом и сумасшедшим gameplay, то Microprose нечего опасаться. Однако не стоит недооценивать самих создателей MW. Противоборство приобретает крайне интересный характер. Еще не забыть бы и третьего давнего участника — EarthSiege, третья часть которого довольно быстро создается сейчас в Dynamix. Если учесть еще и других возможных конкурентов, желающих получить немалую прибыль с рынка роботов, то можно вполне предположить, что схватка окажется очень интересной, и, возможно, понадобится не один ХИТ, чтобы кто-либо из противников оказался победителем. Лично я предпочитаю пока не делать никаких выводов и для начала посмотреть хотя бы на три продукта трех основных конкурентов.



ПАРКАМ

ХРОНИКА ИМПЕРИИ

Выиграй
компьютер
с процессором
**INTEL
PENTIUM® II**

FIRST
PERSON
STRATEGY

SPACE
SIMULATOR

3D
ACTION

ROLE
PLAYING
GAME

NIKITA
3D
engine

SPACE
audio

CD-ROM
Windows 95



НИКИТА

Windows 95®, процессор Pentium® - 120 МГц, 16 Мб RAM

© 1997 Nikita Ltd. Все права защищены. Pentium - зарегистрированный товарный знак Intel Corp. Windows 95 - зарегистрированный товарный знак Microsoft Corp.

Intel
MMX™

DESIGNED FOR

ХИТ?



Сергей
ОВЧИННИКОВ

INCUBATION

TIME IS RUNNING OUT

как могильщик X-COM'a



Походовые стратегии существуют уже достаточно давно, и даже сейчас, во времена повсеместной популярности real-time, жанр этот, чуть потесненный, все же остается известен в широких кругах почитателей вдумчивой, неаркадной тактики. В отличие от real-time стратегий, которые подчас слишком однообразны и все по сути своей являются клонами друг друга, пошаговые варианты значительно более разнообразны как по своей концепции, сюжету, так и по собственно игровым возможностям. Так, среди них существуют совершенно непохожие друг на друга X-COM, Jagged Alliance, Heroes of Might and Magic и Warlords (список далеко не полный). Пошаговые стратегии до сих пор пользуются успехом, поэтому и сам жанр растет, расширяет свои горизонты с каждой новой игрой.

Среди пошаговых стратегий одним из самых оригинальных и увлекательных вполне справедливо был признан великий X-COM, первая и вторая часть которого, пусть и абсолютно идентичные, разошлись по сотням тысяч компьютеров по всему миру.

Microprose, создатель этой игры, уже тогда пообещала нам третью часть Apocalypse, которая должна была, выйдя где-то около полутора лет назад, соединить уже сильно враждовавшие к тому времени варианты стратегий походовых и в реальном времени. Однако работа над продуктом оказалась слишком долгой, и теперь, после долгожданного выхода X-COM III, даже те, кто очень любил и почи-



тал серию, несколько разочаровались в ней, так как третья часть игры не выдерживает критики в графическом плане и, что самое печальное, не слишком-то и хороша — как в реальном времени, так и в знакомом походовом режиме. Что же теперь делать фанатам X-COM? Ответ прост — ждать **Incubation**, обещающей стать по-настоящему новым словом в столь любимом нами жанре.

Группа колонистов поселилась на планете Scarua — в красивом и богатом мире, который населяют безобидные дружелюбные существа. Чтобы не принести невинным животным вреда, поселенцы воздвига-

Жанр: Походовая стратегия
Издатель: Blue Byte
Разработчик: Blue Byte
Выход: Конец 1997 года

ют абсолютно непроницаемую преграду, которая окружает их маленькую резервацию. Однако, по чьему-то злому умыслу, а может быть просто по причине технических неполадок, в стене возникает брешь, и сквозь нее на благодатную почву планеты попадает простенький вирус, поначалу совершенно безобидный. Однако при взаимодействии с флорой и фауной чужой планеты вирус начал стремительно изменяться и превратил всех невинных зверушек в жутких монстров, хищ-



ников, единственной целью которых является полное уничтожение всех пришельцев.

Люди узнают об опасности слишком поздно, и поэтому эвакуация населения с планеты становится практически невозможна. Но специальная команда космической пехоты берется за дело и сделает все возможное, чтобы эвакуация прошла успешно, а это зависит, в первую очередь, от вас, дорогие игроки. Сюжет **Incubation** основан на известной серии игр Battleisle, поэтому многим этот мир уже давно знаком. С другой стороны, теперь в отличие от чистой военной стратегии на ваш суд предстает совершенно другой продукт, в котором отличий от Battleisle более чем достаточно. Вам предстоит командовать небольшим отрядом космических спецназовцев, выполняющая миссии, которые в конечном счете приведут к успешному завершению операции по эвакуации людей, а возможно даже и к освобождению планеты от мутировавших животных. Отряд изначально не слишком велик, но по мере прохождения миссий и получения боевого опыта те солдаты, которые уже имелись, улучшат свои результаты и повысят характеристики, а вдобавок к ним командование может прислать и новобранцев. Команда постоянна и изменяется лишь со смертью кого-либо из ее членов, при этом каждый из воинов имеет





свои особенности, скажем, преимущества в использовании того или иного вида оружия, мастерство минирования или же большой опыт разведывательных операций. Все это очень похоже на характеристики персонажей из Jagged Alliance, где индивидуальность каждого из воинов становится неотъемлемой частью игрового процесса, так как постоянно приходится использовать те или иные особенности героев, чтобы более эффективно управлять командой в целом. В Incubation же характеристики героев не настолько различны, но даже самые небольшие отличительные особенности персонажей весьма продуктивно могут изменить тактику игры.

От миссии к миссии ваша команда становится все опытнее, каждый отдельный ее член, в зависимости от степени участия в боевых операциях, получает опыт практически за каждое свое удачное действие. Все враги также обладают некоторым интеллектом и зачастую, выяснив, что поражение неминуемо, стараются убежать с поля боя, чтобы потом, зализав раны, вернуться и посчитаться с вами.

Что касается технического исполнения игры, то здесь она не имеет себе равных во

всем жанре. Все графическое оформление Incubation построено на движке Extreme Assault, одного из наиболее продвинутых в графическом плане аркадных симуляторов. Таким образом, все происходит в настоящем трехмерном мире, который можно удалять, приближать, вращать в любую сторону, смотреть под любым углом и даже переключаться на вид от первого лица. Возможности даже превосходят те, что имелись в Dungeon Keeper, причем на сей раз все объекты не спрайтовые, а самые что ни на есть полигональные. Этажи, лестницы, лифты, спуски, подъемы, двери, стены — все это «слеplено» из множества затекстуренных полигонов и окрашено в 16-битную палитру.

Поддержка процессоров с MMX-технологией и трехмерных акселераторов, совместимых с 3Dfx, позволяют игре продемонстрировать нам действительно превосходную графику.

Реалистичность передвижения персонажей также гарантируется движком Extreme Assault. Каждый объект снабжается тенью, обсчитываемой в реальном времени. Световые эффекты и взрывы просто выше всяких похвал. и при уничтожении какого-нибудь из

противников, например, с помощью мины, нам продемонстрируют не просто труп, а по-настоящему разлетевшиеся во все стороны части тела монстра. Возможность в любой момент переключиться на вид от первого лица позволяет нам позабавиться, выяснив наконец, что же такое Doom в пошаговом режиме. Качество графики от первого лица ничем не будет отличаться от общих видов.

Крайне интересен пользовательский интерфейс, разработке которого Blue Byte посвятили очень много времени. Не секрет, что многие из игр в пошаговом режиме отталкивают игроков только лишь из-за сложности настроек, меню и всего прочего, мешающего получать чистое удовольствие. Такая же реакция у многих существует и на ролевые игры. Здесь же разработчики изначально утверждают, что играть будет просто как никогда. Все дело в новом типе интерфейса, в котором большинство команд, доступных пользователю, показаны в их реальном виде. То есть, к примеру, если у юнита есть возможность двигаться в трех направлениях, то компьютер покажет их пунктирной линией, и чтобы пойти куда-то, достаточно лишь щелкнуть мышкой на одном из этих направлений. Если поблизости враг, то интерфейс покажет мишень и даже поможет определить степень вероятности попадания с той позиции, на которой находится персонаж. У каждого из героев имеется некий стандартный набор команд, схожий во многом с набором из квестов от LucasArts, то есть посмотреть, взять, выстрелить, идти, открыть, подвинуть и так далее. В зависимости от того



действия, которое необходимо в данный момент, эти команды можно комбинировать, таким образом получая весь возможный спектр действий и простоту пользования одновременно. Чтобы не путать игрока в бесконечных менюшках, абсолютно все команды вынесены на дисплей, располагаясь по всем четырем краям экрана.

В отличие от X-COM, с которым, тем не менее, игра имеет больше всего параллелей, структура миссий очень четкая и выверенная, поэтому никаких «неожиданных нападений» в случайных точках не предусмотрено. Зато каждая миссия при наличии определенного количества обязательных неизменных условий, таких как количество врагов и карта местности, имеет множество параметров, устанавливаемых случайным образом. Так, расположение противника, местонахождение объектов и ключей, начальная дислокация — все эти параметры определяются случайным образом. А карты, на которых происходят сражения, на порядок больше, чем в X-COM или Jagged Alliance, так что ни один бой не станет слишком легким или заранее запрограммированным. Таким образом, вполне понятно, что играть можно столько, сколько захочется, и за это время ни один эпизод не повторится.

Бои происходят большей частью в лабиринтах баз и ангаров, периодически переходя то на открытую местность, то в какую-нибудь пещеру. Иногда случаются и бои на неких подобиях арен, то есть фактически открытые поля боя, и здесь уж потери с обеих сторон обычно бывают чудовищны.

Экипировка каждого из солдат осуществляется по вашему желанию, и на новые виды



оружия и снаряжения в игре можно будет тратить очки, полученные в результате выполнения той или иной миссии. Имеются и простые пулеметы, пистолеты и автоматы, а также всяческая экзотика типа огнеметов, минометов, гранат и лазерных установок. Многие виды оружия можно использовать в чисто бытовых целях, например, с помощью огнемета можно прожечь не слишком толстую стену, или же, подложив гранату, вскрыть какой-нибудь сейф. Каждый из видов оружия имеет свой собственный набор графических эффектов, и выстрел пистолета действительно во многом будет отличаться от выстрела винтовки. Что же касается более зрелищных видов оружия, то для них подготовлены специальные световые эффекты, выглядящие даже лучше, чем, скажем, в Quake и его клонах.



Благодаря хорошему движку и фантазии авторов весь окружающий мир полностью подвержен разрушению, однако необходимо проявить хоть каплю осторожности, прежде чем срубить опоры какой-нибудь платформы, находящейся как раз над вашими солдатами. Ведь она может и упасть.

Игра в одиночку несомненно доставит удовольствие, но не забудьте и про многопользовательский режим. Играть можно вдвоем, втроем и даже вчетвером, друг против друга на специальных картах, которых планируется только для multiplayer сделать около двух десятков. Каждый из игроков выбирает себе солдат (до десяти человек) и любое вооружение и экипировку для них, однако по строгой смете. Каждый из игроков получает определенное количество очков и, исходя из своих возможностей, фактически покупает солдат и вооружение. Таким образом, стратегия совершенно различна. Можно закупить всех десятерых и дать каждому по пистолетику, а можно взять двоих и укомплектовать их чуть ли не ядерными бомбами. Выбор за игроками. Массовые потасовки через Internet также запланированы разработчиками, однако там будет разработан еще один, несколько иной режим игры, чтобы никому не стало скучно.

Благодаря великолепной графике, весьма разумному построению интерфейса, качественной проработке персонажей, игра действительно поднимается на самый высокий уровень среди всех пошаговых стратегий. Всегда приятно видеть на своем мониторе не очередную клонированную на 20% с Red Alert, на 50% с Warcraft и на 30% с Civilization «гениальную революционную» подделку, а просто добротную, качественную, а главное, оригинальную игру, интересную и приятную. А такой, похоже, и станет Incubation. Надежда, что еще будут у нас хорошие игры, жива несмотря ни на какие клоны. Оригинальность восторжествует, и я лично в это верю. А вы?



Осенний Парад



Киеко
и потерянная ночь



Куклы: Виртуальный
дом моделей



Вьюга в пустыне



Противостояние
"Опаленный снег"



Ралли + X-Miles



LM Professional



Pinball



Русская рыбалка



Гитарные хиты 1

т. 536-4020, 536-4652

ф. 536-5887

E-mail: doka@doka.ru

WWW.DOKA.RU



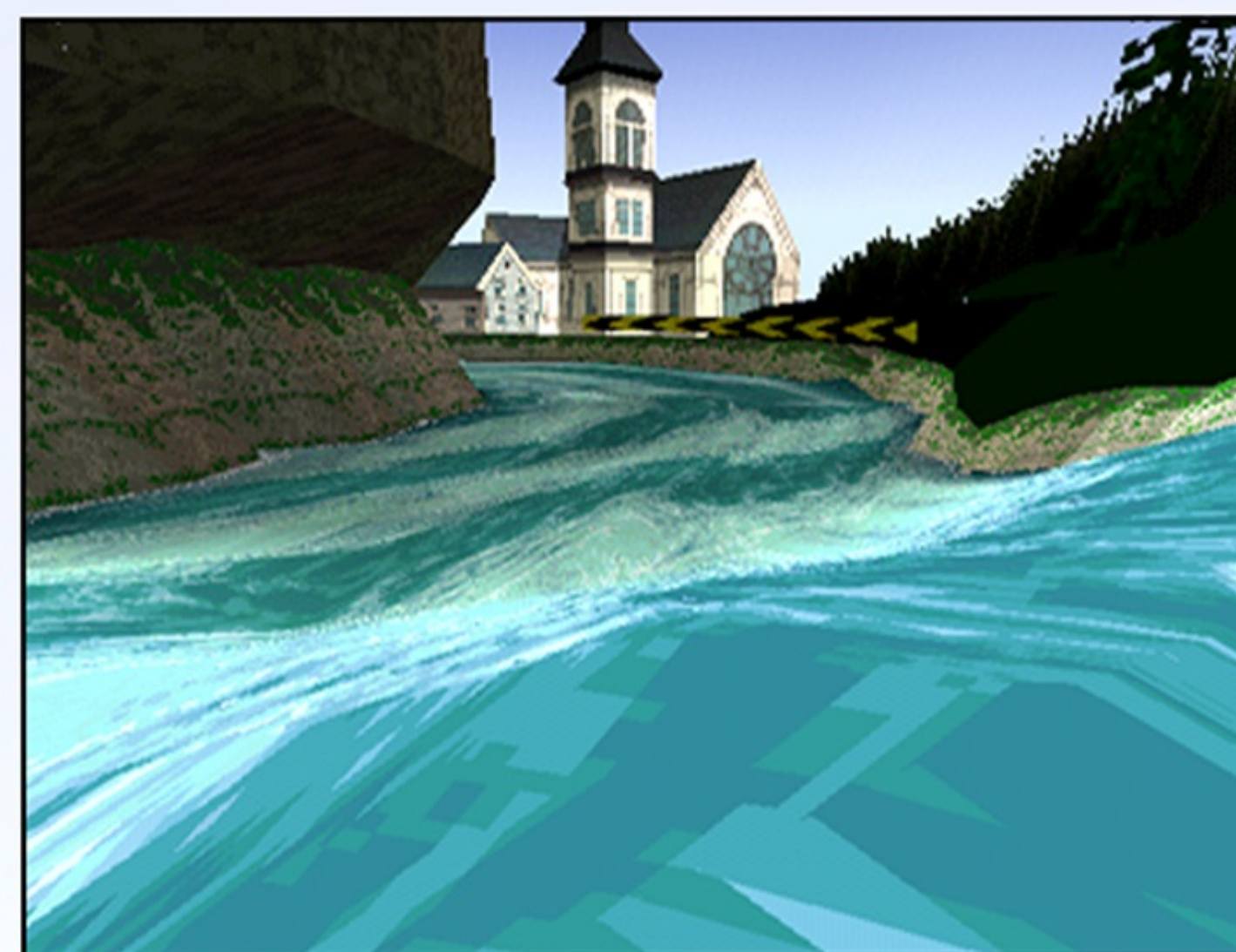
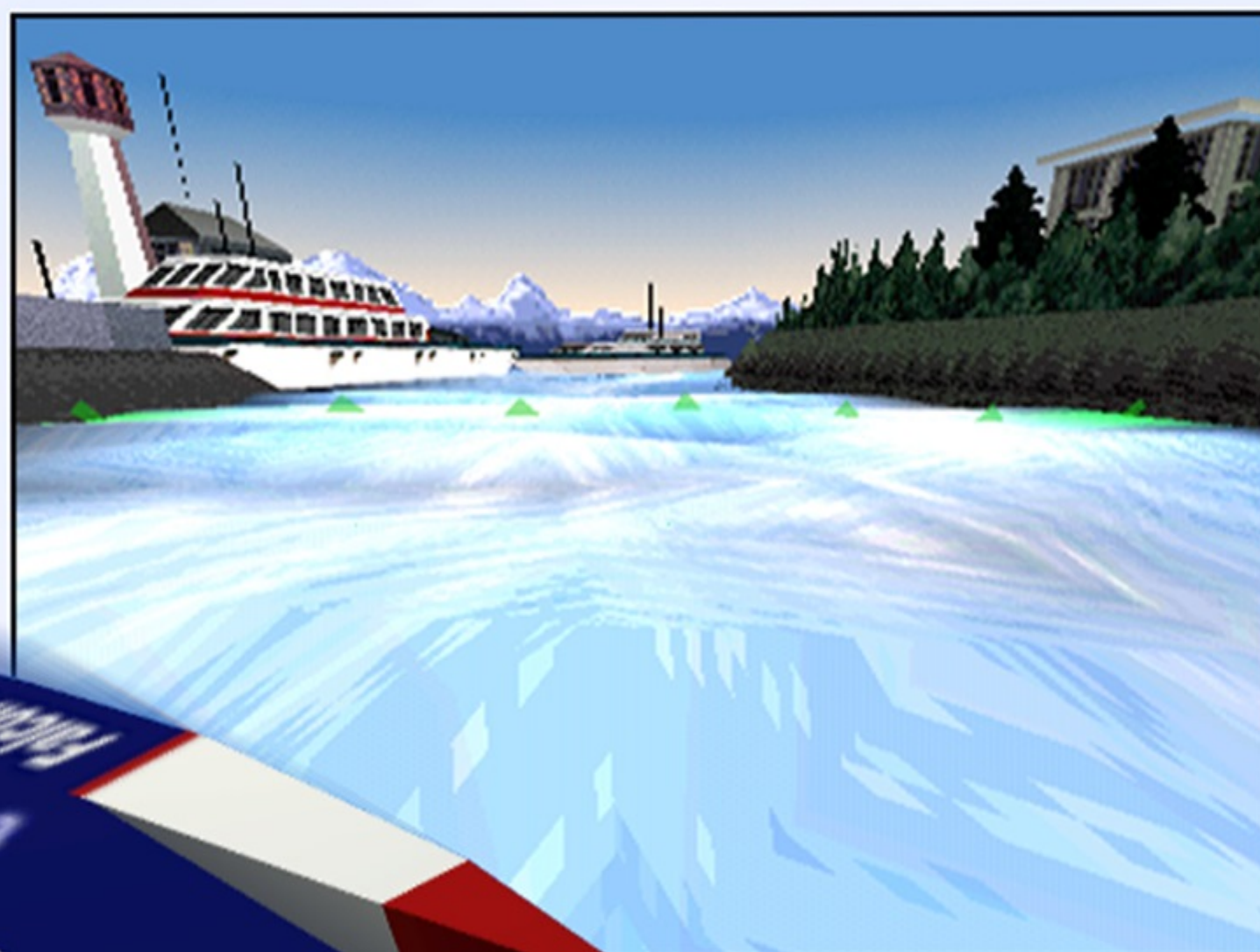
RAPID RACER

Борис
РОМАНОВ

Новое поколение игр на PlayStation

Генеральный менеджер европейского отделения Sony Computer Entertainment в одном из своих интервью однажды неосторожно заявил, что нынешний эталон графического исполнения, а именно игру Mario 64, можно сделать и на PlayStation! Год назад в это трудно было поверить, но теперь медленно, но верно его слова воплощаются в жизнь. Применяя новейшие технологии, последние разработки Sony позволили уже целому ряду трехмерных бродилок приблизиться графически к неоспоримому лидеру этого жанра. Теперь же пришло время и другому суперхиту на платформе Nintendo 64, гонке WaveRace 64, получить достойного соперника.

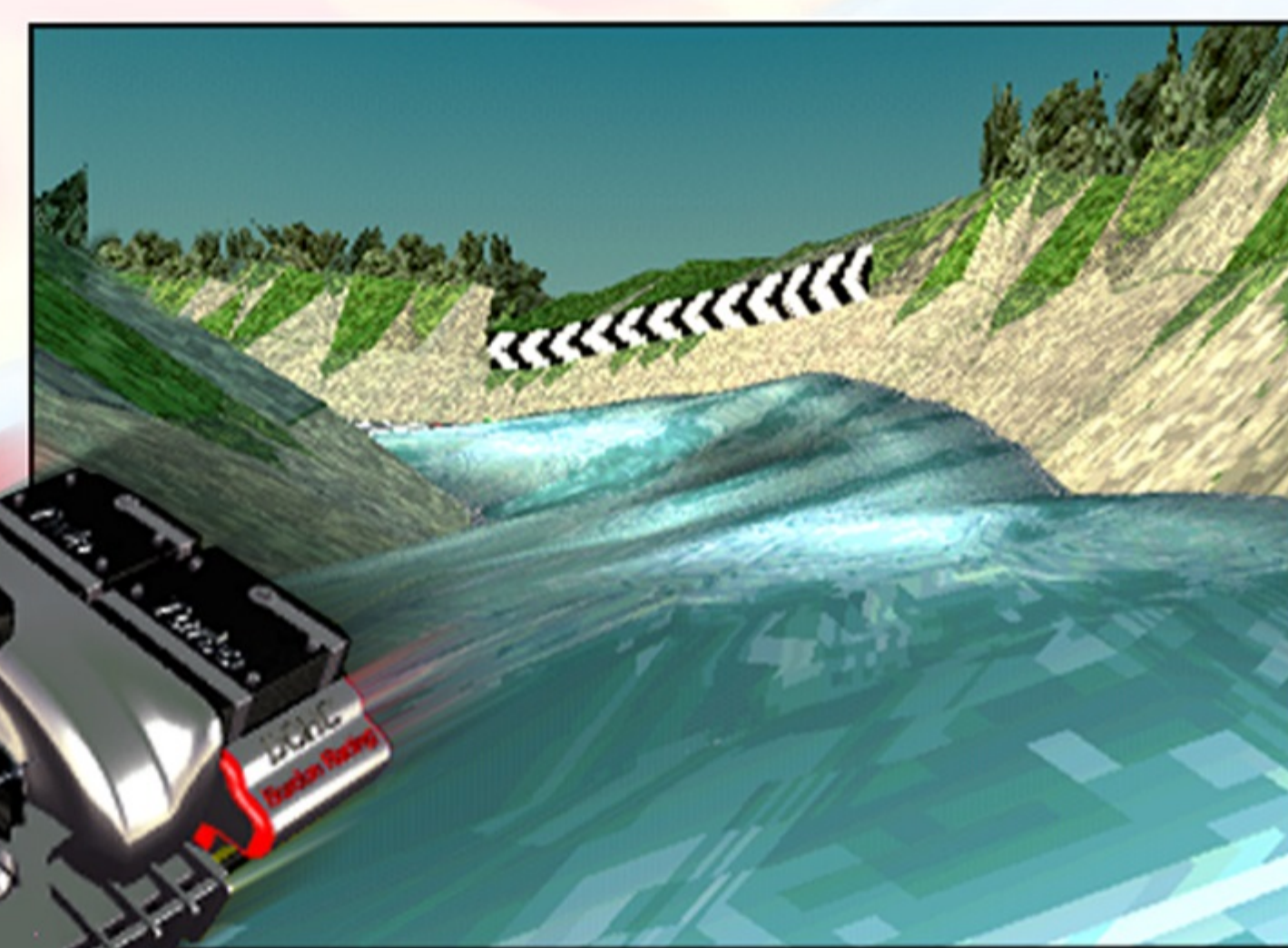
Последний проект европейского отделения Sony, **Rapid Racer**, заставляет нас по-новому взглянуть как на технические возможности PlayStation, так и на саму команду разработчиков, ее создающую. Эта команда уже не в первый раз повышает планку качества



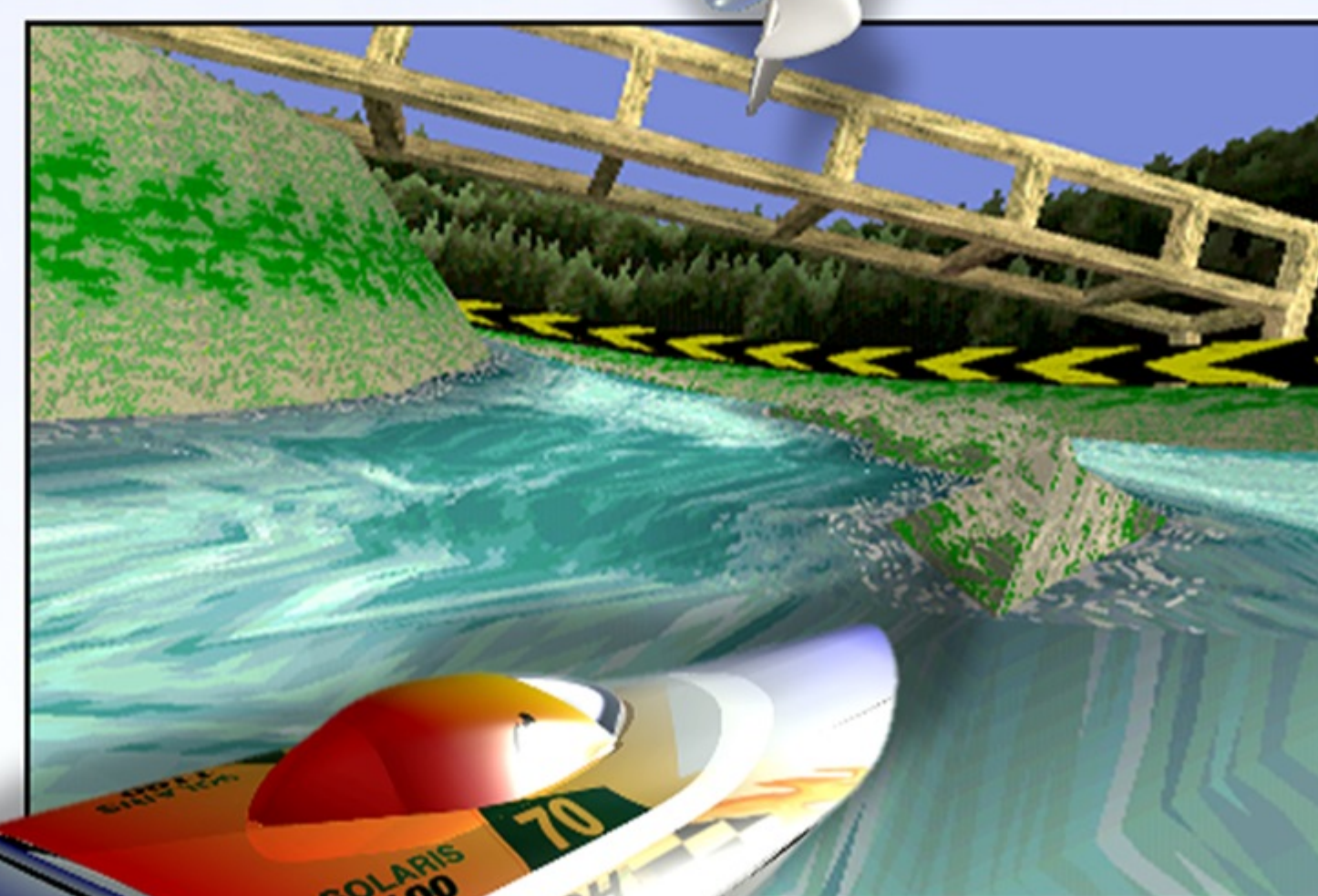
графического исполнения игр на PlayStation. Не будет преувеличением сказать, что и все их предыдущие работы были одними из самых привлекательных в своих жанрах, будь то гоночный симулятор Porsche Challenge, либо серия игр Total NBA (NBA Shootout). Но если в их предыдущих работах за приятной графикой скрывался не такой уж и проработанный игровой процесс, **Rapid Racer** может разрушить и этот стереотип. И именно **Rapid Racer**, как никакая другая игра на PlayStation, до предела сужает разрыв между разработками на 32-битную игровую приставку от Sony и признанными шедеврами ветерана игровой индустрии Nintendo.

Гонки, в отличие от остальных жанров видеоигр, очень требовательны как к работе программистов, так и к возможностям самой системы. И именно этот жанр чаще всего используется для де-

монстрации технических возможностей любого современного аппарата. Что же касается конкретно гонок на воде, то тут уж перед программистами стоит поистине титаническая задача — правдоподобно передать физику движения плавательного средства, движения самой воды, а также их взаимодействие друг с другом. И все это компьютеру приходится просчитывать в реальном времени. Таким образом, до последнего момента считалось, что такие игры технически возможны



Жанр:	Гонки
Издатель:	Sony
Разработчик:	Sony CEE
Кол-во игроков:	1-5
Платформа:	Sony PlayStation
Выход:	Осень 1997 года



только на мощных игровых автоматах, но никак не на 32-битной игровой системе. Именно там около года назад и появились первые примеры таких игр, когда практически одновременно Sega, Namco и Konami выпустили по собственной версии гонок на водных мотоциклах, а Nintendo поразила весь игровой мир гонкой WaveRace 64 для своей мощной 64-битной платформы. Но вот чтобы добиться хотя бы чего-то похожего на 32-битной системе, тогда нельзя было и мечтать. Однако Sony думала по-другому.

После года упорных исследований программисты нашли способ выжать из PlayStation практически весь максимум, на который она сегодня способна. Только на изучение физики движения лодки ушло более се-

ми месяцев кропотливой работы. Но это того стоило, и теперь можно смело утверждать, что по техническому совершенству на домашней игровой приставке PlayStation этому произведению пока нет равных. Игра идет на высоком разрешении на скорости 60 кадров в секунду (50 кадров в версии PAL). При всем при этом ее создатели не привнесли этому в жертву отсутствие текстур или детализации пейзажей, как это было сделано, к примеру, в трехмерной драке от Square, Tobal. И хотя в отличие от ее прототипов на игровых автоматах и 64-битной приставке, вода в игре непрозрачная, ее движение передано бесподобно. То есть, она течет так, как и должна течь в жизни. И управление

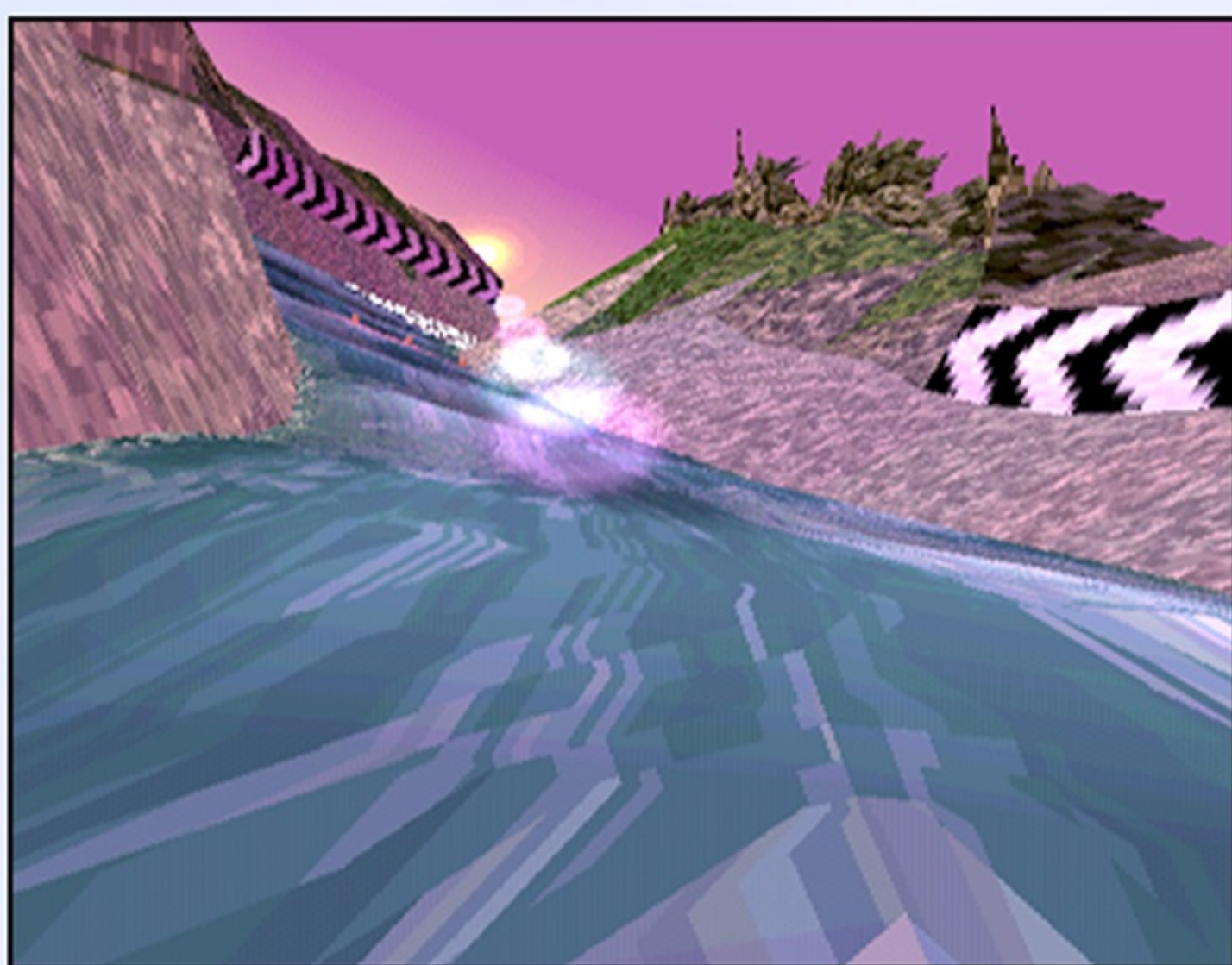
самой лодкой, хотя и кажется сперва довольно сложным, соответствует реальным законам физики, при всем при этом доставляя игрокам простое удовольствие. Но на этом достижения разработчиков не заканчиваются. Впервые в гонках каждая трасса генерируется с помощью фракталов. Это позволило разработчикам включить в игру наряду с шестью заранее созданными еще 256 различных генерируемых в случайном порядке уровней. После прохождения основной игры, вам также будет предоставлена возможность самим вы-



ставить основные параметры «генератора фракталов» и создавать свои собственные трассы. Так что основная проблема всех гонок, а именно малый набор и разнообразие трасс, в **Rapid Racer**, кажется, решена.

Не стоит также забывать об отлично продуманном режиме многопользовательской игры. В **Rapid Racer** могут играть одновременно либо 2 игрока, либо до пяти чело-





цесс. К счастью, продемонстрированные в **Rapid Racer** игровые возможности уже сегодня делают ее одной из самых качественных гонок нашего времени для PlayStation.

У тех же игроков, кто не замыкается на одном формате, предпочитая наслаждаться всеми прелестями, предлагаемыми игровой ин-

дустрией, может возникнуть вопрос: зачем Sony потратила столько времени и средств на повторение того, что уже было продемонстрировано ее конкурентами год назад, а не занялась разработкой чего-либо действительно нового? И именно этот фактор является единственным объектом для критики в этой игре. Но, по большому счету, **Rapid Racer** и был задуман как демонстрация того, что вы можете не покупать все игровые приставки и компьютеры, чтобы получить игру любого жанра в свою коллекцию. Все что хотела сказать Sony своей игрой, так это то, что даже если Nintendo или Sega выпустят что-либо революционное, то на PlayStation вскоре появится игра если и не лучше, то хотя бы того же уровня. А вот с этой задачей **Rapid Racer** справился, причем очень хорошо.

век по очереди. При этом у вас имеется возможность выбрать либо горизонтальное, либо вертикальное деление экрана пополам. В общем, разработчики игры постарались как можно дольше удержать нас за своей игрой у экранов телевизоров.

Но на одном только техническом превосходстве и качестве графики в историю видеоигр не войдешь. Сегодня эта игра — хит, а уже через год все эти сегодняшние навороты нам покажутся детской игрушкой, и все что останется от было привлекательности — так это одни лишь воспоминания. И нужно всегда помнить, что гораздо важнее полигонов, текстур и фракталов сама основа игры, то есть этот пресловутый игровой про-

цесс. К счастью, продемонстрированные в **Rapid Racer** игровые возможности уже сегодня делают ее одной из самых качественных гонок нашего времени для PlayStation.



Зовите!



TOWER X-S Rosco McQueen

Роботы атакуют жителей города, сжигая все на своем пути, и сумасшедший Сильвестр пытается разрушить самый большой небоскреб TOWER X-S. Сможет ли наш герой остановить эти разрушения или Сильвестру удастся сжечь небоскреб?



SONY

Зовите Rosco McQueen!

Великолепная трехмерная графика и крутой главный герой доставят вам удовольствие.



COMPUTER
ENTERTAINMENT



ТОМ В 2: RAIDER 2:

старая идея новая игра

**Сергей
ОВЧИННИКОВ**

Жанр:	3D Action	Выход:	Ноябрь 1997
Издатель:	Eidos Interactive	Платформы:	Sony Play-Station, PC
Разработчик:	Core Design		

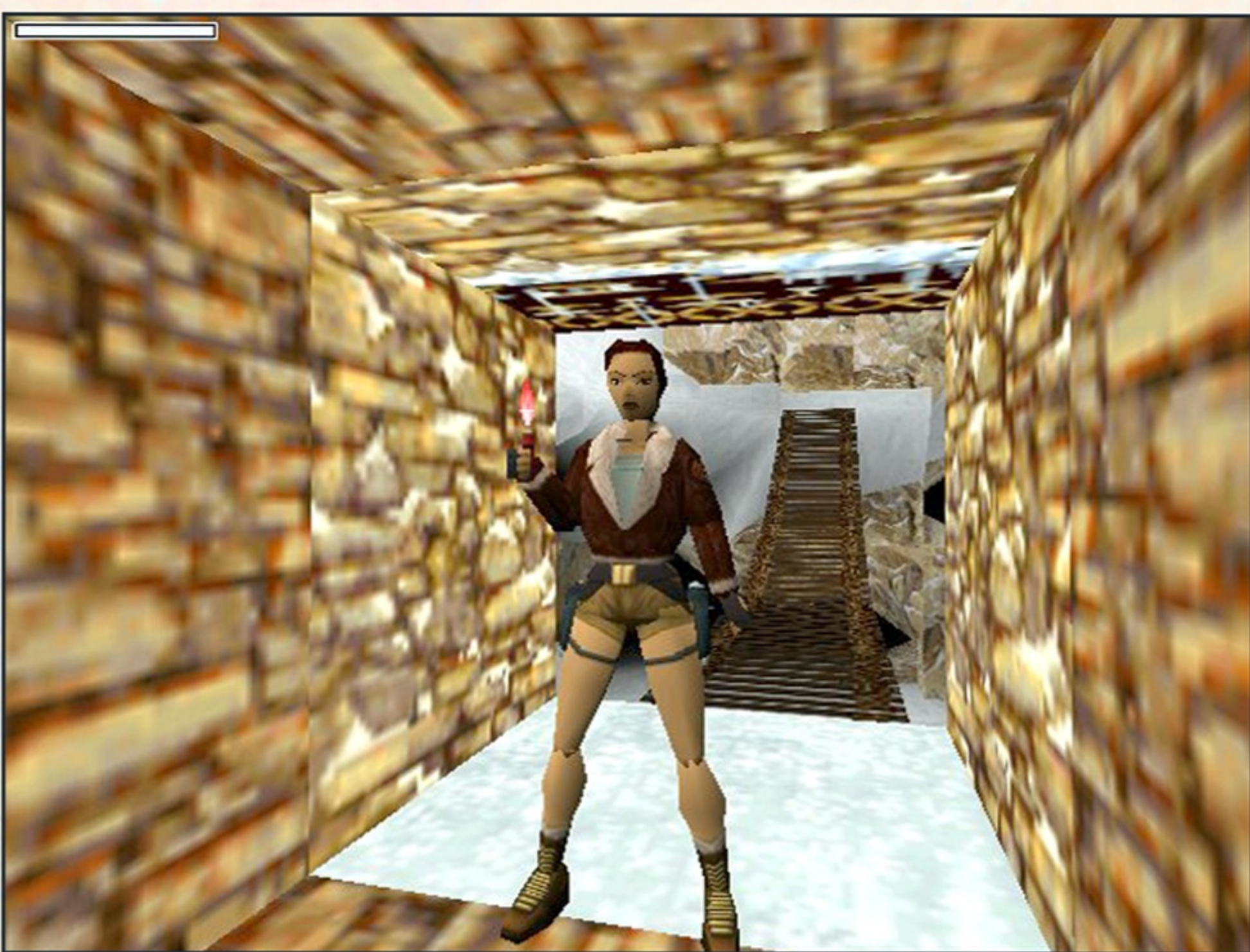
В мире компьютерных игр не так уж и часто случаются большие открытия, и поэтому каждое новшество всегда воспринимается поначалу с большим ажиотажем, порождая порой целые направления и жанры. Еще реже случаются в этом мире неожиданные события; например, никем не запланированный успех той или иной игры. А ведь в то же время — только стопроцентный хит способен превратить маленькую компанию-разработчика в одного из преуспевающих воротил компьютерного бизнеса развлечений. Настоящих хитов очень немного — это можно проследить и по нашему журналу. Сколько игр рассматривается в номере? Приблизительно около сотни, а хитов (в специальной рубрике) всего два-три, да и те рассматриваются под знаком вопроса. Так и получается, что игр вообще-то много, но вот стоящих среди них совсем чуть-чуть. Помочь вам, дорогие читатели, определить ту игру, которая лучше других подходит вашему вкусу, — это и есть наша работа, а раз так, то пора мне, собственно, перейти непосредственно к делу.

Вступление, пусть и не вполне «на тему» написанное, все же в значительной мере относится к нашему сегодняшнему разговору, так как речь пойдет об одной из самых популярных и известных игр этого года, вернее об ее продолжении.

Tomb Raider — настоящее событие в игровой индустрии, именно с выходом этой игры на арену вышел новый и, пожалуй, на данный момент, один из самых перспективных издателей — Eidos. Трудно переоценить тот вклад, который **Tomb Raider** внес в корзину популярности новой фирмы. С другой стороны, быть может и не стала бы сама игра столь известна, не поднимись вокруг нее и ее издателя такая шумиха. Так или иначе, факт выхода продукта и появления нового издателя уже давно свершился, а о качестве игры и правильности маркетинго-

вой политики Eidos весьма красноречиво говорят те почти два с половиной миллиона экземпляров **Tomb Raider**, поселившихся в домах владельцев PC и приставок по всему миру. Вполне естественно, что после такого успеха, действительно феноменального, сравнимого, наверное, лишь с популярностью Doom, Mario64 или WarCraft, решение о выпуске продолжения ни у кого не вызвало сомнений. Более того, оно было принято еще за полгода до того, как сам Tomb Raider появился на прилавках, так как разработчики вполне разумно полагали, что игра вызовет небольшую или даже вполне приличную бурю на игровом рынке.

Они были правы, и тут продолжение оказалось как раз кстати, пока еще не стих шум и не уменьшилась популярность. Нечто подобное Id software проделала с Doom II, который пронесся с феноменальным успехом по компьютерам миллионов человек, и, между прочим, коммерчески оказался более успешным, чем его предшественник, явивший миру новую технологию и свежий взгляд на развивающийся жанр. **Tomb Raider**, по сути дела, будучи производной от Doom-подобных игр, тем не менее оказался достаточно новаторским, чтобы вновь произвести революцию. Немалую роль в процессе дистанционирования иг-





ры от клонов Doom сыграла героиня, которая мало того, что женщина, некая ироническая пародия на тупого десантника с кучей оружия, она еще и личность, опять-таки полная противоположность безликому существу, которым должен был ощутить себя игрок.

Лара Крофт, по мнению многих знатоков и любителей компьютерных развлечений, стала одним из самых популярных героев игр и теперь совершенно на равных может упоминаться вместе с такими звездами, как Марио, Соник и полковник Блэйр. Все это привело к тому, что продолжение игры стало неизбежным, вопрос состоял лишь в том, насколько будет отличаться новый продукт от столь успешного оригинала. Проблема выбора нововведений оказалась действительно сложной, так как, в принципе, игра нравилась практически всем и в своем первоначальном виде, и некоторые нарекания были связаны лишь с весьма небольшим количеством уровней и техническими моментами, в частности с некорректным поведением камеры. Все это, конечно, должно было быть исправлено в любом случае, однако для того, чтобы получить на такой базе реально новую игру, таких новшеств маловато. Несмотря на то что новшества все же будут, они не изменят игру слишком сильно. То есть, как любят

выражаться журналисты, изменения носят не революционный, а, скорее, эволюционный характер. Итак, что же конкретно даст нам **Tomb Raider II**?

Прежде всего, это новый сюжет, который даст дорогу дизайнерам и заставит их воображение нарисовать новые интересные уровни в самых различных ландшафтах и лабиринтах. На сей раз действие будет основано на древнекитайской мифологии, и Ларе придется заняться поисками артефакта, называющегося Dagger of Xian, магического клинка, которым, само собой, интересуется не только



наша любительница археологии. Конечно же, враги у героини **Tomb Raider** всегда найдутся, и на этот раз это огромная организация. Руководит ею Марко Бартолли (Marco Bartolli), сын старого мага, который знает, как можно открыть тайник, в котором спрятан клинок. Для этого необходимо найти части головоломки, разбросанные чуть ли не по всему миру, и потом, собрав их вместе, открыть тайник. Как Ларе, так и Марко противостоят тибетские монахи, которые поклялись защитить артефакт от любых посягательств. Поверьте, от них можно ожидать чего угодно.

В процессе поисков героине предстоит побывать в совершенно уникальных и красивейших местах в Китае и на Тибете, а также оказаться в Венеции, настоящей жемчужине Италии, с ее каналами, мостами и величественными зданиями. Все это великолепие обещает воспроизвести «без потери качества» дополненный новыми эф-





фектами и доработанный движок от Tomb Raider, который теперь будет еще быстрее и красивее. Самым важным дополнением к игровому механизму является новая интегрированная в движок технология освещения в реальном времени. Это значит, что теперь практически каждый объект в мире Tomb Raider сможет быть освещен с любой стороны солнечными лучами, факелом, бликами от воды (особенно актуально и красиво на уровне в Венеции) или чем-то еще. А еще есть много объектов, которые сами могут стать источниками света. Где есть освещение — там есть и тень, и теперь в некоторых местах зловещую обстановку, помимо монстров и ловушек, будет дополнять вполне актуальная в таких случаях темнота или полумрак.

Не меньше сюрпризов нам преподнесет и качество генерации полигонов и прорисовки деталей. Теперь, благодаря улучшению кода движка, разработчикам удалось добиться более сложного построения полигональных моделей, и поэтому все без исключения монстры и просто враги будут выглядеть значительно лучше, чем ранее. А благодаря встроенной поддержке в PC-версии трехмерных акселераторов, все эти твари еще и не будут казаться такими угловатыми и напичканными мелкими квадратиками текстур, которые будут повсеместно сглаживаться. С камерой теперь, разумеется, разработчики также постараются наладить отношения, хотя, конечно, ничего точно обещать пока нельзя.

Что касается дополнений в самом игровом процессе, то их окажется не так уж и много. Воодушевленная успехом первой части игры, Core Design решила оставить все почти так, как было, боясь испортить игру, упростив или слишком усложнив ее. **Tomb Raider** остается трехмерной аркадой с приключенческими моментами, исследованиями лабиринтов и головоломками. Однако на сей раз плавать Ларе явно придется побольше — не зря же разработчики так старались улучшить то, как выглядит вода, с помощью световых эффектов. В ней теперь, помимо всего прочего, и небезопасно, поэтому Ларе дан специальный гарпун для уничтожения водных хищников и для залезания на отвесные поверхности. Весьма надеюсь, что под водой вы не встретите медведей, волков и тигров, но все же кто-

нибудь страшненький там обязательно найдется. В плане количества и разнообразия мест, в которых наша героиня может показать все свои способности, также имеются некоторые изменения в лучшую сторону. Начать хотя бы с того, что ровно четверть всего времени Лара будет проводить на свежем воздухе, устав от тяжелого запаха подземелий и от вообще отсутствия воздуха под водой. А уж разнообразие нас ожидает просто невероятное. Можно и походить (побегать, пострелять) на улицах Венеции, забраться на старый списанный корабль и разведать его трюмы, а потом отправиться ползать по Великой Китайской Стене, тем более, что у Лары обнаружили способности к альпинизму и теперь она научилась карабкаться по стенам и горам. В планах разработчиков есть даже возможность поводить машину, однако пока еще не ясно, сможет ли движок выдержать автомобильные скорости. Что ж, это может стать хорошим началом для производства симуляторов от Лары Крофт. Сначала автомобиль, потом самолет, вертолет и так далее. И кто знает, может быть, в **Tomb Raider #X** Ларе захочется в поисках артефактов слетать на Луну? Среди типичных врагов нашей героини появится значительно больше представителей породы *homo sapiens*, которые, как известно, значительно меньше и слабее, но настолько же опаснее любого тигра или медведя. Искусственный интеллект был немного переработан, и теперь уж хотя бы люди будут стараться вести себя разумно и действовать по ситуации.

Среди небольших, но приятных сюрпризов, есть и то, что теперь, благодаря более мощному движку, появилась возможность анимировать косичку Лары, которая раньше просто была бессовестно обрезана разработчиками, потому что они не могли научить ее рационально двигаться. Согласитесь, размахивающаяся коса придаст и без того безупречному имиджу Лары особый шарм. Вообще, необходимо отметить, что разработчики изначально хотели сделать героиню настоящим секс-символом, и это им, безусловно, удалось и удастся.

Игра, как это уже практиковалось с первой частью, выйдет одновременно для всех платформ, на которые будет рассчитана, однако как раз в этом и состоит некий подвох. Дело в том, что корпорация Sony, уже





почти почувствовав себя полным монополистом на рынке приставок, решила, что было бы неплохо, если бы **Tomb Raider** вышел из приставок только на PlayStation. Это, конечно, еще больше возвысило бы приставку от Sony и нанесло еще один удар по и так уже пошатнувшемуся положению конкурентов. В момент написания этой статьи еще было неизвестно, что же решила Eidos, однако, если учесть, что версия **Tomb Raider** на Saturn была не слишком удачной, вполне вероятно, что издатель решит отказаться от дальнейшей поддержки этой платформы. Что касается владельцев Nintendo 64, которые недавно были обрадованы тем, что решено приступить к портированию игры на эту приставку, то они могут быть совершенно уверены, к сожалению, в том, что в любом случае версия для N64, если даже и будет запланирована, обязательно опоздает к премьере на остальных платформах. Конечно, такая избирательность в подходе к платформам крайне унижительно для фанатов и Sega и Nintendo, однако сделать ничего невозможно, так как Saturn не слишком-то популярна, а Nintendo имеет проблемы с носителем информации. Но зато даже любителям поиграть на PlayStation придется несладко, так как в современном виде, со значительно улучшенной графикой, приставка игру

не тянет, что однозначно требует некоторого упрощения, которое обязательно коснется какого-либо из аспектов графики. Конечно, можно попытаться поверить в то, что создателям удалось вытянуть из уже слегка устаревшей PlayStation еще немножко производительности, однако это весьма сомнительно. Таким образом, больше всех обрадуются появлению игры обладатели PC, правда, весьма мощных, да еще и снабженных трехмерными акселераторами, по стоимости чуть ли не равными цене целой приставки.

Tomb Raider остается суперхитом, и похоже, что продолжению уготована та же участь. Разработчики уверены в том, что вторая часть популярной игры не станет чем-то вроде сборника дополнительных миссий с улучшенной графикой, а превратится в полноценное продолжение. Один из дизайнеров говорит, что в отличие от Doom2, бывшим как раз этим самым набором миссий, **Tomb Raider** скорее является подобием Quake, если считать, что первая часть — это изначальный Doom. Пока еще рано говорить о том, насколько эти слова могут соответствовать реальному исходу, однако популярность игре уже гарантирована, и хит (сколько раз уже пришлось употребить это слово!) должен состояться.



ХИТ?



Сергей
ДОЛИНСКИЙ,
Дмитрий
ПЛАТОНОВ

netWAR



Наблюдая по долгу службы за выходом новинок '97 в жанре action, мы не раз и не два задумывались о следующем: а не зашло ли дело в тупик? Говоря о тупике, мы имеем в виду такие вещи, как стандартность набора вооружения и однообразие боевых условий. Все это заметно снижает игровой интерес, а непрерывный выпуск новых дополнений и модификаций очередного претендента на «хит сезона» лишь подводит к ассоциации с перелицовыванием одного и того же «старого кафтана». Но счастлив тот, кто посетил выставку E3 в этом году в Атланте! Причин тому много, и главная из них заключается в том, что наконец-то виден «свет в конце» тупика, в котором на сегодняшний день оказались все стрелялки а la Quake и Co. Вы спросите, кто же претендент на роль новой путеводной звезды? Ответ прост — **netWAR**!

Первое знакомство с новым продуктом немедленно вызывает в памяти реминисценции с многочисленными игрушками последнего времени. Вид от третьего лица, из-за спины, с небольшого возвышения. Тут при нынешнем состоянии массовой компьютерной техники изобрести что-то необычное действительно трудно (время от времени ав-



торы мечтают о вживляемых в мозг электродах или телепатических шлемах...). Но что в **netWAR** здорово — так это графика! Никогда еще мы не видели более реальных взрывов и дымовых шлейфов — настоящий Голливуд. Пламя рвется из-под пробитой брони, дым клубится, облака копоти взлетают к небу...

Действия в **netWAR** повторяют классику жанра. После анимационной заставки и главного меню сразу попадаешь на поле брани, и пошло-поехало: Убивай,



круши, взрывай. Существует четыре вида сражений — практика, Бесконечный Погром (Perpetual Mayhem), командная битва и привычный Death Match. Практика — это то, что ранее (до Интернета) и было игрой — в соперниках компьютер, а цель поединка одна: убить все, что шевелится. Этот режим работает в off-line и не приносит очков, требуемых для роста рейтинга. Кстати, в отличие от Quake'a и других, система ранжирования является неотъемлемой частью **netWAR** с самого начала.

Бесконечный Погром, если продолжить сравнение с Quake'ом, эквивалентен Death Match. Здесь вы также возрождаетесь раз за разом, будучи убитым. На наш взгляд, довольно нереалистичная и однообразная «процедура», позволяющая, однако, набрать очки для рейтинга. За одно убийство полагается два очка, а собственная гибель уносит одно. Немного, но вот если посидеть часика четыре, то баланс может получиться непредсказуемый...

Собственно **netWAR**'овский Death Match намного веселее. Одновременно в нем может играть до шестнадцати человек, каждый сам за себя. Система розыгрыша сродни кубковой. Во второй круг выходит восьмерка игроков-победителей, в третий — четверка, затем остаются двое. Авторы, впрочем, умудрялись сыграть и «на пару» (нелегальный сговор за спинами игроков-простаков!), но, в конце концов, выяснение отношений с приятелем неизбежно. Последний герой торжественно именуется чемпионом.

Жанр: Action для Интернета
Издатель: Headland Digital Media
Разработчик: Headland Digital Media
Требования к компьютеру: P-90, DirectX 3, 16 MB RAM, 28.8 Кбод модем, Win'95



Еще интересней командная битва в Интернете, в которой может сойтись до тридцати воинов. Разбившись по бригадам, игроки должны похитить ресурсные символы (resource flags) противника и уничтожить его. Одно из приятных и полезных нововведений **netWAR** заключается в возможности обмена полученных ресурсных символов на улучшенное вооружение в самых настоящих магазинах. Последние попадают довольно часто, и проблем с «отовариванием» не возникает. Само собой разумеется, что выигрывает та команда, которая выживает в аду **netWAR**. А что до рейтинговых очков, заработанных всем коллективом, то они честно делятся поровну между участниками. Headland Digital Media анонсирует самый «навязчивый» сервис, вплоть до регулярной рассылки по электронной почте текущих показателей индивидуального и командного рейтинга. Пока эта услуга не функционирует. Наиболее опытные и отличившиеся бойцы получают награды и медали (виртуальные), а победители грядущих сетевых турниров — и самые настоящие призы звонкой монетой.

Увы, мы не нашли ни орденосцев, ни следов турниров.

С вооружением в **netWAR** дело обстоит просто прекрасно. В зависимости от первоначального выбора персонажа (а всего их четыре) игрок получает разное стартовое оружие. Затем процесс пополнения арсенала протекает тремя путями. Во-первых, как обычно, многое можно найти или подобрать у поверженных врагов, например, вин-



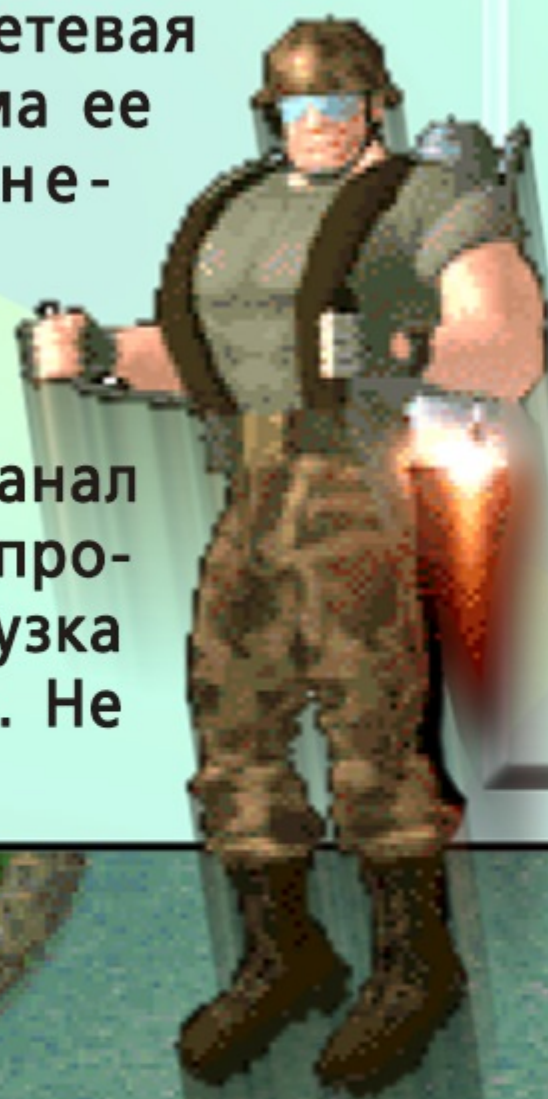


товки, пулеметы, лазеры и тому подобное, включая аптечки и реактивные ранцы. Во-вторых, продвинутое оружие можно купить за завоеванные ресурсные символы в магазинах. И, наконец, над головой летают вертолеты-снабженцы, периодически сбрасывающие прямо на голову разные занятные штуки вроде огнеметов, шапок-невидимок, аптечек и даже танков. Всего средств передвижения будет



десять для всех четырех субстанций: танки, торпедные катера и боевые вертолеты. Такое разнообразие в «стрелялках» достигнуто, пожалуй, впервые. Нас особенно поразил танк — своей убойной силой и отличной защитой, но, надо полагать, опытного бойца он не очень-то испугает.

netWAR — исключительно сетевая игра, и форма ее распространения выбрана соответствующая. Основной канал получения продукта — загрузка из Интернета. Не



Отличная графика, прекрасная организация боев

Трудность получения и последующей игры в России

Хорошая сетевая игра с богатыми тактическими возможностями

9



бесплатно, а за 19.95\$. Уплатив деньги, потребитель получит право играть на серверах Headland Digital Media целый год. Потом плати опять, если не надоело. На момент написания этой статьи продолжалось бета-тестирование, а потому скачать «стрелялку» можно было бесплатно. Практически это было нереально уже в августе, так как из-за наплыва желающих (до нескольких тысяч загрузок в день) прием новых бета-тестеров был остановлен. Да и настолько большой файл скачать непросто.

Такая популярность предпродажной версии продукта впечатляет и сравнима с таким грандом, как Ultima Online. Похоже, что игровое сообщество сильно скучает по такой игре, лишнее свидетельство чему — создание многочисленных кланов и объединений потенциальных участников. Глядишь, через месяц-другой и мы с вами, дорогие читатели, примкнем к какой-нибудь гоп-компании!



Клуб Компьютерных Игр Орки 230-52-76

Malleus maleficium
КЛАН



Между двух рек, в самом центре Москвы (ул. Садовническая (бывшая ул. Осипенко) 25, метро Новокузнецкая, Третьяковская) находится старинное подземелье.

Владеет им древний и могучий клан орков "Malleus maleficium".

На земле клана нет мирных будней, каждый день от зари до зари идет бой. Если ты уверен в себе, если ты силен, твое место на поле брани.

Вожди клана предоставляют все свои угодья в распоряжение отважных бойцов.

Двадцать человек могут сойтись на поле брани одновременно.

Вожди клана не принимают слабость и трусость в любых проявлениях.

В их владениях нет подлых трусов не способных ответить ударом на удар.

Вы не найдёте здесь слабых противников.

Если ты перерос своих супостатов

твое место здесь (из личного опыта Ивана ОГОРОДНИКОВА - от Ред.).

Девиз клана прост — "Homo homini lupus".

Это значит — "Человек человеку волк".

Многие отважные воины считают, самая высокая честь — это стать членом клана "Молот Злодеяний".

Враги клана живут плохо и очень недолго.

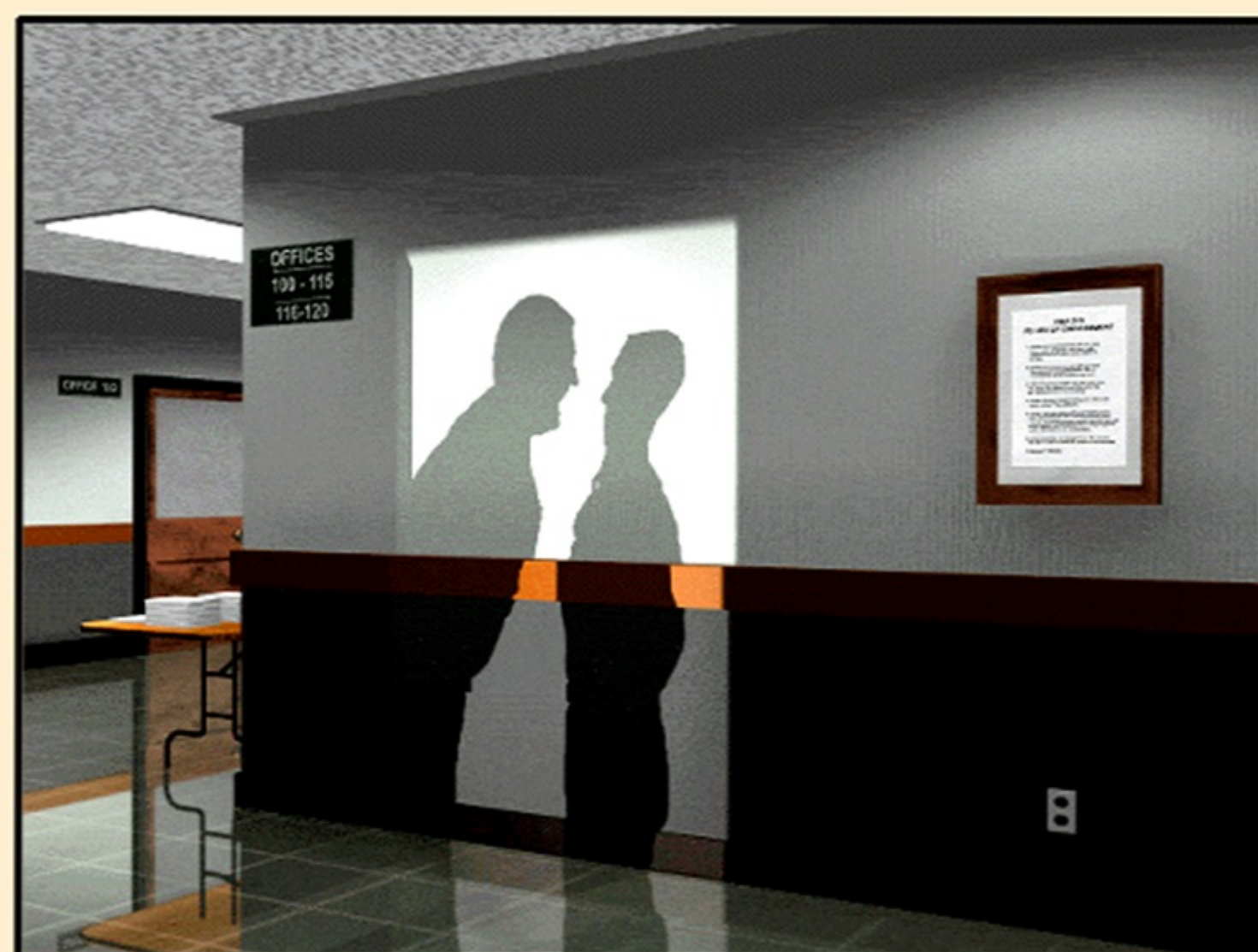
Члены клана знают, что их враги наши враги.



Flying Nightmares 2

Дмитрий РЕЗНИКОВ

Жанр: симулятор/стратегия
в реальном времени
Издатель: Eidos
Разработчик: Domark
**Требования
к компьютеру:** P-75, 8 MB RAM, Win'95
1 MB Video, Sound
**Другие
платформы:** Sony PlayStation



Игрушке **Flying Nightmares 2** прочат весьма славное будущее и огромный успех. Это, по большому счету, неудивительно — сейчас огромный успех прочится практически любой игре не очень стандартного жанра. Настолько уже всех одолели однообразные клоны и пустые подражания, что любая попытка эксперимента, даже чисто коммерческая, воспринимается чуть ли не как манна небесная.

При этом очень странно, что в разряд гениальных экспериментов попадает игра с названием Flying Nightmares.

Для тех кто не знает: первая серия была чистым симулятором аркадного характера, сделанным для PowerMac и 3DO. При этом симулятор этот был лучшим на 3DO, но все равно хитом там не стал. Что и неудивительно: что за симулятор на видеоприставке?

И тем не менее. По мнению издателя, Eidos Interactive, жанр «симулятора в себе» отжил и пора придумывать что-то новое. И Eidos придумала: взяла да и объединила в одной игре две — симулятор и стратегию в реальном времени.

Обо всем по порядку. Основой игры все же является симулятор, и эта

часть ее сделана с таким расчетом, чтобы одной ее было вполне достаточно для получения игроком максимального удовольствия. Правда, в игре имеется всего одна кампания, но зато эта кампания состоит из 24 миссий, в ходе которых вам предстоит иметь дело с беспорядками на Кубе. Из-за военных проблем на острове вам придется, начав с простой миссии по эвакуации с Кубы граждан разных стран, затем принять активное участие в развернувшейся на ее территории войне и даже полетать





над недобомбленной Гаваной в одной из последних миссий.

Авторы уделили немало внимания реализму симуляции. В игре учтена масса специфических авиационных моментов, которые отражены в движке: например, вертолет неодинаково ведет себя непосредственно над землей и на большой высоте (в отличие от того, что есть в «Команчи»). Аналогично масса аэродинамических заморочек приделана и ко второму управляемому летательному аппарату, истребителю вертикального взлета «Хэрриер», хотя, по утверждению авторов, сделано это с большой оглядкой на играбельность, так что все же абсолютно всех авиационно-технических проблем в игру не перенесено, дабы не перенасытить ее излишними подробностями. Например, после консультаций с опытными пилотами из 25 различных радарных режимов, существующих в настоящем «Хэрриере», было отобрано десять действительно нужных и используемых.

Как и в большинстве современных симуляторов, в

Flying Nightmares 2 будет возможность «поворачивать голову» и получать более полный обзор местности. Мало того, авторы сделали специальный «идентификатор событий», который показывает, что что-то интересное происходит за пределами отображенной в данный момент на экране территории — стоит повернуть голову и посмотреть, что там еще враг придумал. Все это должно значительно повысить ощущение присутствия — согласитесь, до сих пор редко кто пользовался возможностями посмотреть вправо-влево из кабины из-за неудобства и зачастую ненужности этой процедуры.

Трехмерный движок **Flying Nightmares** «заточен» под 3D-акселераторы, на оснащенных которыми компьютерах обещается совершенно безумное количество кадров в секунду в режиме 640x480x65000 цветов. Реализовано все это будет как через Direct 3D, так и через специальные драйверы для отдельных ускорителей. Будет выпущена также специальная MMX-версия игры, однако в ней опущены некоторые реалистич-

ные моменты, использующие вычисления с плавающей запятой (как известно, MMX использует те же прерывания, что и сопроцессор), так что на компьютерах, оснащенных 3D-акселераторами использовать MMX-версии не рекомендуется.

Аналогично много хорошего обещает сделать команда, занимающаяся звуком. Будет масса стереозвучающих эффектов, эхо, поврежденный мотор можно будет определить не только по индикаторам, но и на слух (и даже, при некотором опыте, на слух же установить тип неполадки).

Но всего этого команде разработчиков показалось мало. Симуляторов на свете много, хороших среди них — тоже, и внимание реализму и детальности графики не уделяют разве что самые наглые халтурщики. «Просто» на симуляторе много не заработаешь. А Eidos зарабатывать любит. И в связи с этим в симулятор решено было в качестве «бесплатного приложения» воткнуть еще и



стратегию в реальном времени а-ля Command & Conquer.

Итак, стратегия. Внешне вариант «Commandant» больше всего напоминает именно C&C — примитивностью графики и интерфейса а равно и вообще тем, что на экране происходит. Однако, как утверждают авторы, за внешней простотой скрыто много чего сложного и интересного. Они обещают, что стратегическая часть **FN2** будет чрезвычайно реалистичным военным симулятором с сильным AI и большим количеством берущихся программой в учет факторов (таких как погодные условия, тип местности, разные способы и типы маскировки). Стратегия будет немного медленнее и спокойнее, чем то что происходит в C&C, но при этом более реалистична.



M1-A1 — довольно быстрый танк, обладающий зверской огневой мощью и высокой проходимостью.



LAV-25 — бронированные автобусы с пулеметом, которые могут перевозить пехоту (включая **recondo** и **special forces**) на большой скорости, в том числе и по пересеченной местности.



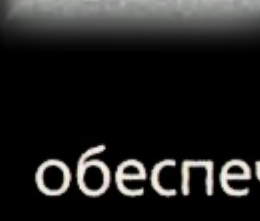
M-109A2 — передвижная артиллерийская батарея, является одним из самых опасных юнитов на поле боя, может обеспечивать точную огневую поддержку приписанным к ней юнитам без дополнительного командирского указания.



Infantry — основной особенностью пехоты является ее способность маскировки, что делает практически невозможным ее обнаружение с воздуха. Зато подвижный отряд пехотинцев со «стингерами» может значительно усложнить жизнь пилотов.



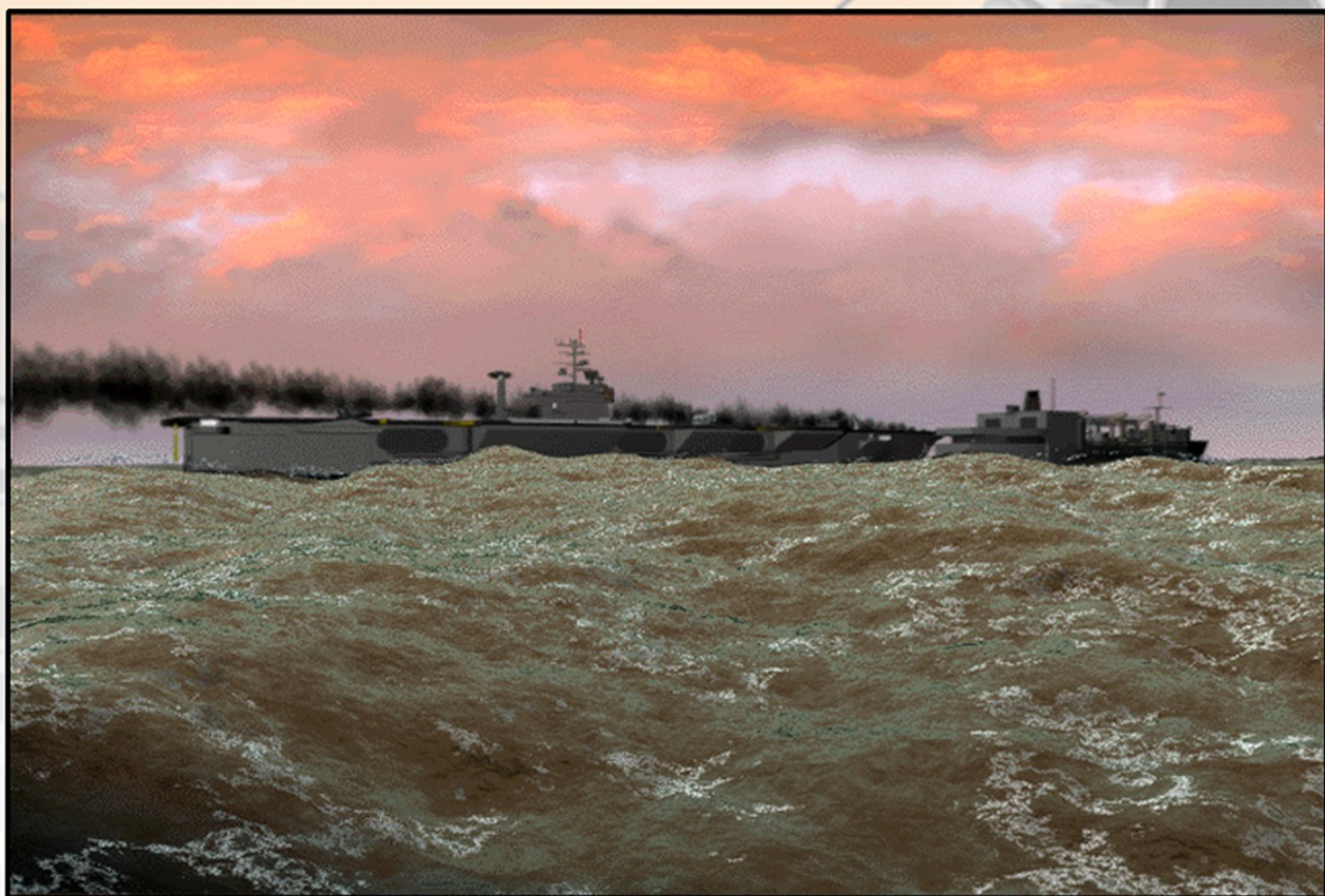
Combat Engineers — устанавливают и убирают минные поля, быстро возводят мосты, сооружают полевые аэродромы и чинят железные дороги.



Avenger — обеспечивают защиту от низколетящей авиации.



Hawk III — ракетные установки класса «земля-воздух» обеспечивают защиту от вражеской авиации и действуют на большие расстояния.





CH-46

— транспортные вертолеты, способные быстро перемещать войска по полю боя и забрасывать их далеко в тыл противника.



EH-60 «Quick Fix»

— обеспечивает радиопомехи и одновременно выполняет разведывательные функции, передавая командиру расположение вражеских частей и мешая этим частям получать приказы из штаба.



RVS

— дистанционно управляемые устройства разведки, позволяющие выяснять расположение частей врага, не рискуя жизнями солдат и дорогостоящей техникой.



E-2C «Hawkeye»

— самолет-радар, обеспечивает бортовые радары дружеской военной техники данными, помогая в перехвате вражеской авиации.



Recon и Special Forces

— элитные пехотные подразделения, занимающиеся скрытой рекогносцировкой, лазерным обозначением целей и проникновением в тыл противника.



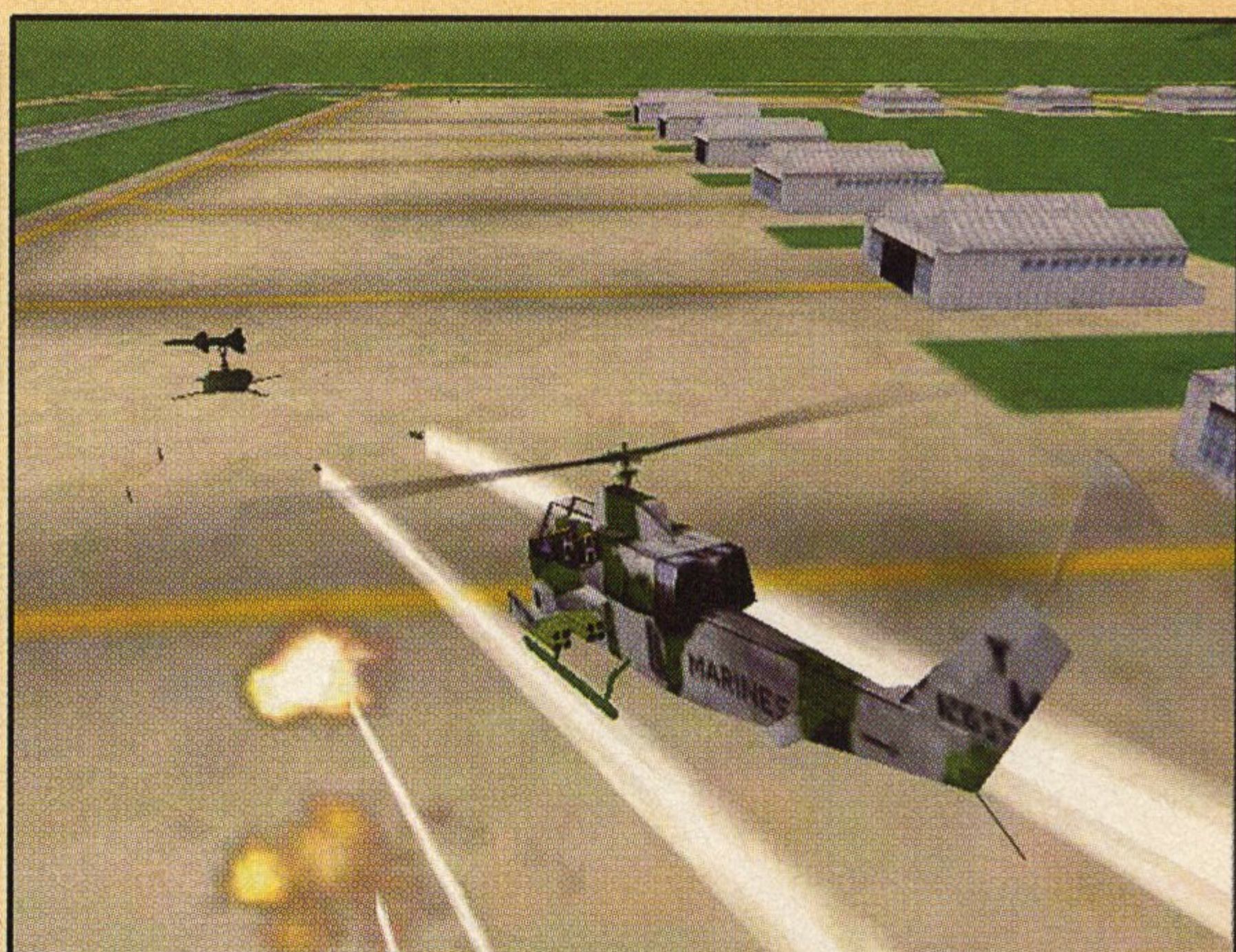
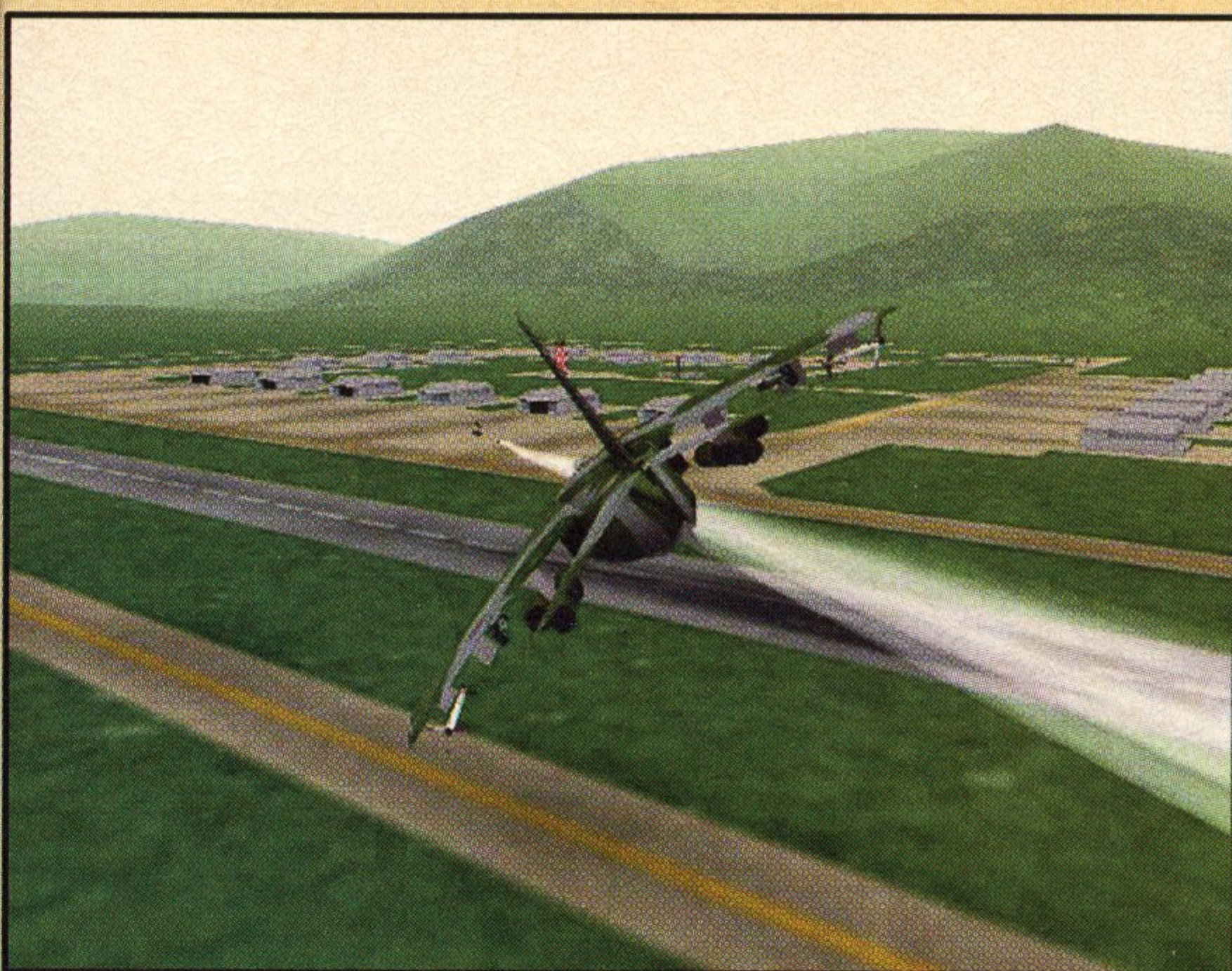
AV-8B Harrier 2+ VTOL

— самолет вертикального взлета, один из двух юнитов, которыми может управлять игрок. Способен взлетать как с больших аэродромов, так и с мелких полевых. Основные достоинства — высокая скорость и маневренность.



AH-1W Cobra

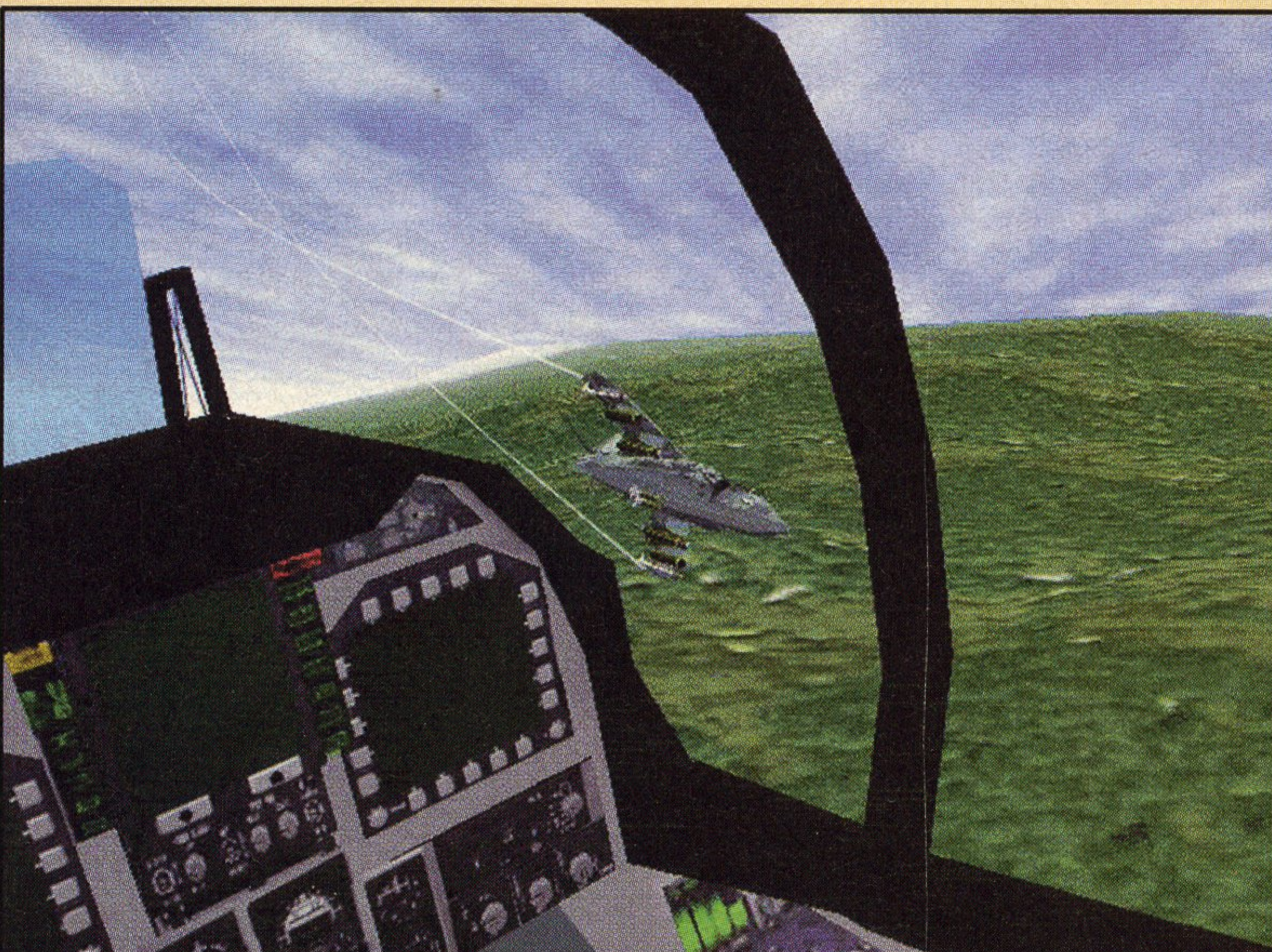
— второй управляемый игроком юнит, способный уйти из поля зрения радаров и обеспечивающий точную и эффективную огневую поддержку. Идеален для анти-танковых миссий.



Очень интересным представляется то, как в игре реализована маскировка, в основном применяемая пехотой. Эти мелкие мужики ловко прячутся в лесах, и потому даже с низколетящего «Хэриера» заметить их практически невозможно, а с вертолета «Коб-

магазин и купить там «Команчи» и Dark Reign и играть себе то в стратегию, то в вертолетные бои. А если еще Quake прикупить, то можно монстров в замках пострелять... Чего ж в этом во всем необычного?

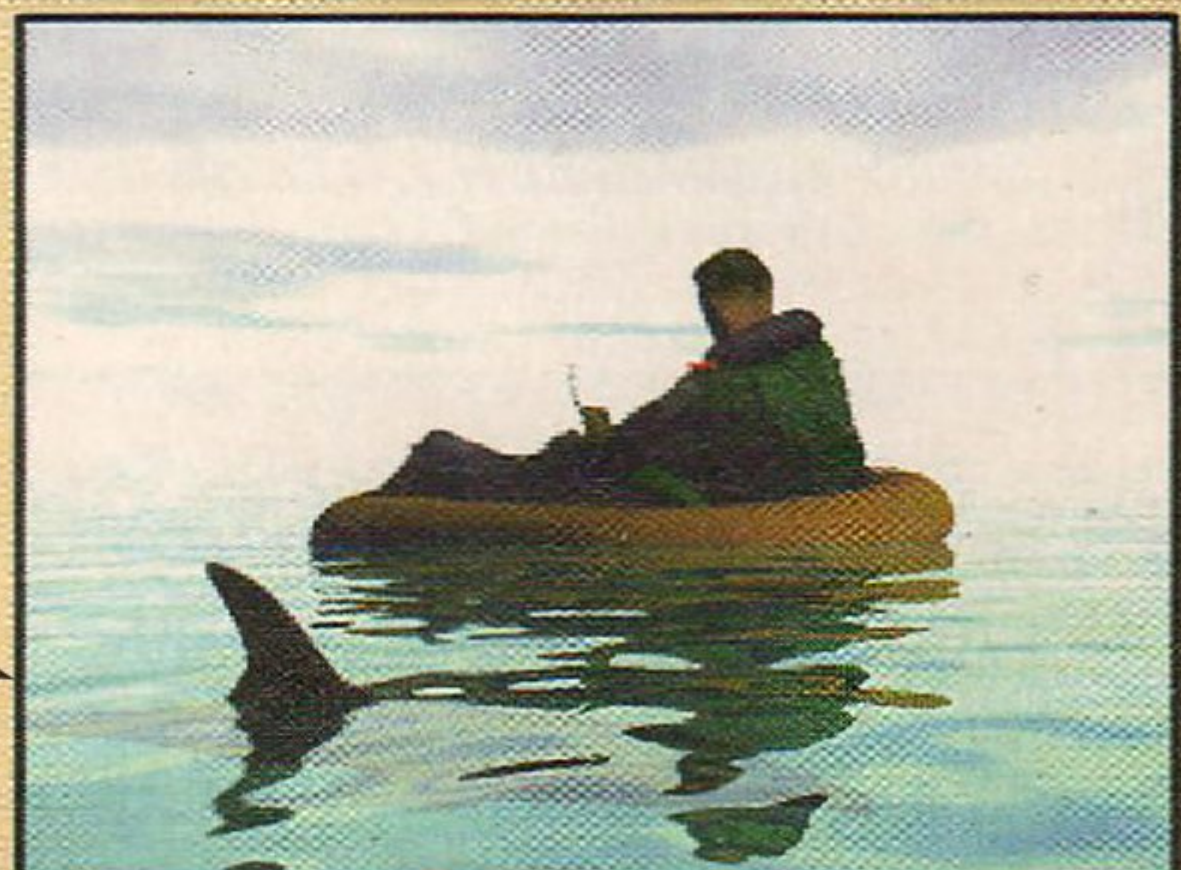
Главная интересная необычность **FN2**, на мой взгляд,



ра» — трудно, посему надо сперва дождаться, пока местоположение врага будет подтверждено разведчиками. Однако, сколь бы высок реализм графики ни был, а пока создать движок, который бы прорисовывал каждое дерево, за которым можно было бы спрятать солдат, невозможно. И игра малость жульничает, попросту не рисуя те юниты, которые вы не должны видеть из кабины своего самолета. Впрочем, если вы твердо уверены, что враг под вами есть, можете его бомбануть — попасть можно и в невидимого противника.

«Ну и что?» — спросите вы и будете правы. Мало ли что кто-то впихнул в одну коробку две разные игры! Тоже мне гении, изобрели, понимаешь, велосипед. Вон можно пойти в

заключается в игре в большой сети (в Интернете, например), двумя командами, в общей сложности до 16 человек. При этом получается весьма интересное и красивое объединение двух ипостасей. Правда, за-



ниматься стратегией при этом могут только двое командиров, остальные же четырнадцать участников процесса выполняют их приказы и летают на самолетах и вертолетах, стреляя друг в друга.

В командной игре существуют две стороны — «синие» и «красные» (что до боли напоминает некоторым из нас занятия по психборьбе на военной кафедре). У каждой из сторон есть командир, занимающийся стратегией, дающий приказы юнитам и вообще ведущий бой. Другие активные участники команды летают на самолетах и вертолетах, выполняя его приказы. Поскольку по ходу дела постоянно меняются условия, зачастую командованию приходится менять и свою точку зрения на происходящее, а также отдавать новые приказы. Все это выгодно отличает **FN2**





от других симуляторов: где еще прямо во время боя вам будут давать новые задания, и где еще эти задания могут быть абсолютно бессмысленны из-за неопытности командира?

Кроме того, игроки могут быть и наблюдателями: либо «летучими», либо стационарными. Летучие наблюдают происходящее из кабины любого из самолетов, а стационарные — с точки зрения командира. При этом эти последние могут выполнять роль советников, помогая командиру принимать определенные решения и вообще вести бой.

В локальной сети игра может вестись одновременно с PC и PowerMac'ов командами до восьми человек. В Интернете один игрок может завести партию, объявив повсеместно ее выигрышные условия (либо просто на очки, даваемые за убийства, либо на уничтожение командного пункта врага, либо за захват определенной территории, либо на уничтожение всей техники врага, после чего ждать подключений. Подключающиеся люди могут либо наблюдать за происходящим (как с точки зрения командира, на карте, так и из кабины любого из участвующих в битве «Хэриеров» или «Кобр»), либо брать на себя управление одним из авиационных юнитов. При этом им дается некая миссия, которую они могут или принять, или отвергнуть (в последнем случае у

хозяина игры есть и право, и повод выгнать их с канала в шею).

Основная проблема, с которой сталкиваются обычно все разработчики, пытающиеся совместить в одной игре несколько жанров, — это то, что с точки зрения любителя каждого из них она будет отличаться излишним примитивизмом, а любителя именно их смешения еще надо вывести и селекционировать.

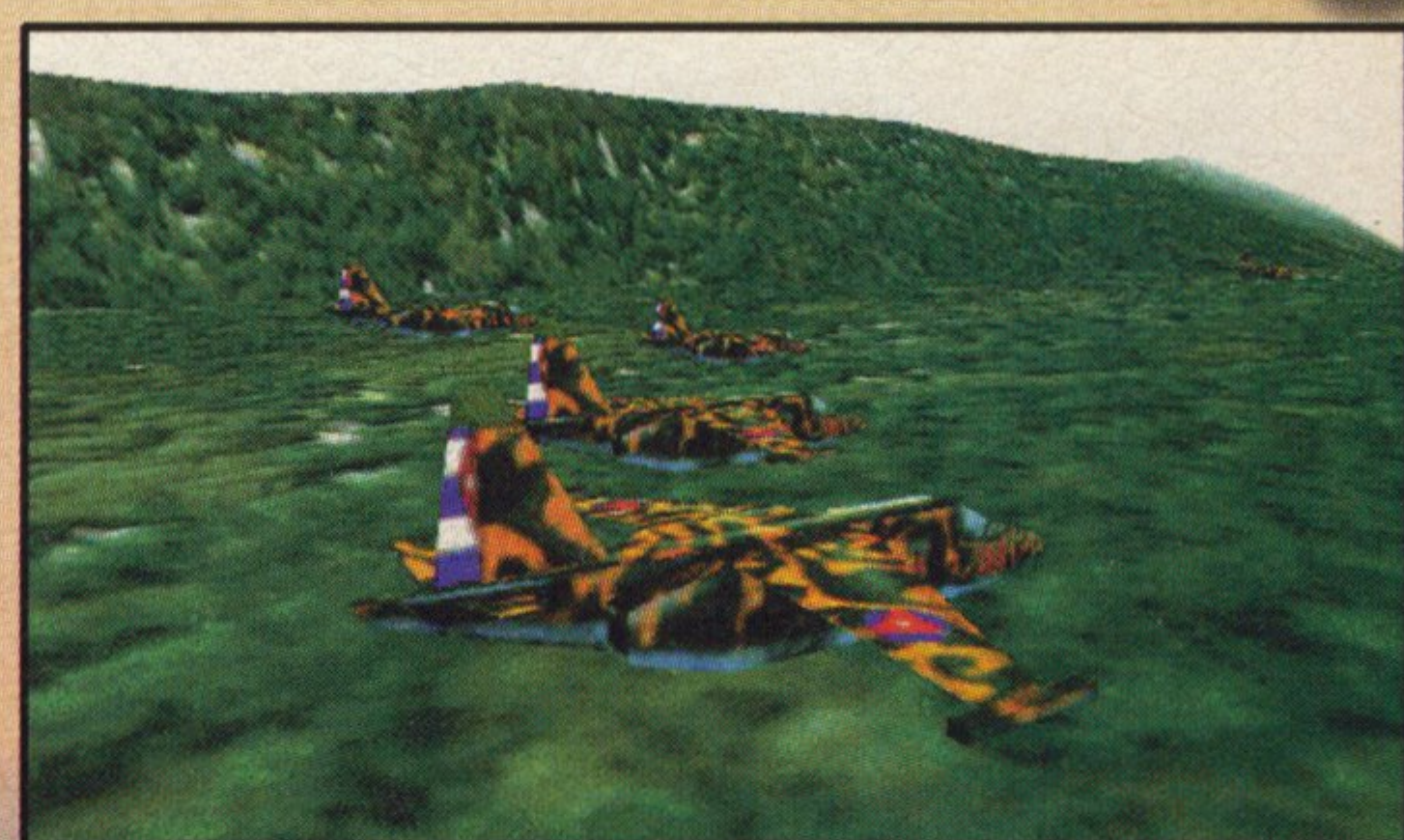


С этой проблемой авторы FN2 борются просто: они и не пытаются смешать жанры. Они их просто ставят вместе в одной коробке - хочешь летаешь, хочешь стратегируешь, а хочешь - делай и то и другое, но по очереди. Это радует.

Однако насколько обе игры действительно окажутся стоящими с точки зрения фанатов каждого из жанров?

Уже сейчас существуют планы переноса FN2 на видеоприставки, и это плохая новость для виртуальных летчиков - приставки чисто технически не способны вместить в себя приличный авиасимулятор хотя бы из-за отсутствия нужного количества кнопок на пульте. То же, что вмещается в десять-пятнадцать клавишных комбинаций, едва ли можно назвать симулятором. Что же касается фанатов популярной ныне real-time стратегии, то их может разочаровать отсутствие серьезного сюжета у **FN2**: ее стратегическая часть ориентирована на игру в сети, а не на игру в одиночку.

В общем и целом, налицо попытка относительно еще молодой Eidos заработать кучу денег на очередном хите — видимо, опыт Tomb Raider пришелся им по душе. Получится это или нет — посмотрим. Однако все же едва ли **Flying Nightmares** смогут заинтересовать кого-либо из игроков, не имеющих отношения к каким-либо сетям. С другой стороны, я, возможно, ошибаюсь, и уже через полгода мы будем иметь десятки клонов таких вот симуляторостратегий. Но лично я больше бы заинтересовался аналогичной игрой, допустим, от MicroProse, особенно если бы название ее было что-то вроде F-117a 2. Что же сможет сделать Eidos, да тем более из «Летучих Кошмаров» — посмотрим, ждать осталось недолго.





Ну вот и еще одна отнюдь не самая плохая компания не выдержала искушения и отметилась в самом прибыльном на сегодняшний день жанре. Причем ладно бы привнесла в него хоть что-нибудь новое и оригинальное. Нет, **Earth 2140** – типично коммерческий продукт, выпущенный в основном для получения прибыли. Что мы хотим этим сказать? Всего лишь то,

Жанр:	Стратегия реального времени
Издатель:	Interplay
Разработчик:	Interplay
Требования к компьютеру:	P-60, 2-х CD-ROM, 16 Mb RAM, Win '95 или DOS, VESA SVGA

десятилетий, были пожертвованы Австралия и большая часть Африки. Высокоядовитые биологические и химические вещества, рассеянные на континентах, сделали невозможным обитание человеческих существ на этих землях (зато идеальный полигончик получился!). Было невозможно даже использование роботов и машин. Все пришли к мнению, что эти континенты навсегда останутся необитаемыми и будут стерты с географической карты. Большинство мирового населения забыло, что эта земля когда-либо существовала.

Общественный строй UCS – один из ярких примеров гедонизма. Население наслаждается ленивой и декадентской жизнью. Все живут лишь для собственного удовольствия и позволяют машинам (так называемым роботам-чернорабочим) делать всю необходимую работу. Население не проявляет никакого интереса к политике, оставляя выбор правителей на произвол компьютеров.

ED управляется диктаторской Династией Хан (Khan). Из-за проблем окружающей среды, вызванных войнами и загрязнени-



му же так получилось? Постараемся ответить на этот вопрос.

Итак, сюжет.

Год 2140. После многочисленных войн и нескольких глобальных экологических катастроф остались только два мировых центра: Объединенные Цивилизованные Государства

(UCS), охватывающие территорию Американского континента, Западной Европы и севера Африки, и Евразийская Династия (ED), включа-

ющая в себя земли Восточной Европы и Азии. Ущерб, вызванный длительными войнами между двумя мировыми центрами, привел к необходимости эвакуировать население в недавно построенные подземные города.

Под поля сражений, которые продолжались несколько



что это качественная игра, сделанная на современном технологическом уровне и использующая проверенные временем подходы. Выйди она пару лет назад – и сейчас никто бы и не вспоминал о C&C, а всего лишь год назад – то потеснила бы Red Alert. Но из-за практически полного отсутствия оригинальности может быть интересна либо зеленым новичкам, либо коллекционерам, для которых смысл жизни в стратегиях реального времени. Поче-





ем большинства частей его страны, 34-ый Хан Yong Shi Khan инициировал проект

по замене частей человеческого тела на механические имплантаты. Теперь, во времена правления 37-ого Хана, эти цели были достигнуты. Население было преобразовано в сообщество чрезвычайно мощных андроидов. «Человеческое» тело теперь состоит из рудиментарных органов, которые поддерживают мозг, и многочисленных механических компонентов, которые предназначены для определенных задач (легко догадаться каких). Приростом населения управляют, используя мозговую передачу для создания новых членов общества. Ячейки мозга используются с целью обеспечения совместимости нового тела и механических частей.

Природные ресурсы встречаются все реже. Произошло множество локальных конфликтов между UCS и ED, последний из них плавно перерос в ожесточенную войну – Заключительную Мировую. Вот в ней-то и предстоит поучаствовать. Только одна сторона может победить. Эта Заключительная война решит, кто станет обладателем последних из доступных природных ресурсов и в конечном счете будет управлять миром.

Теперь более подробно рассмотрим составляющие игры.

Экономика. Выбран более простой и не требующий постоянного внимания подход, когда ресурсы не разбросаны по поверхности (как в C&C), а сосредоточены на небольшой по площади территории (как золотые шахты в War2). Данный вариант проще для управления и не отвлекает от



военных действий и планирования, но несколько обедняет игровой процесс из-за невозможности устраивать диверсии против харвестеров противника. Как это выглядит? Несколько нетрадиционно. На ничем не примечательном, выделенном только на мелкомасштабной карте участке вам необходимо построить шахту, которая сразу займется добычей

руды и упаковкой ее в контейнеры. Производительность ее зависит только от того, насколько большой участок полезной площади она занимает (максимум 3x3). Добытая руда с помощью двух возможных видов транспорта – воздушного (несомненно, более скоростного) и наземного – должна быть доставлена на перерабатывающий завод, где из нее сделают деньги (это дело нас всегда умиляло). Ну а де-

ва. Ну да вернемся к нашим строениям. При их возведении применен нетривиальный подход, пожалуй, в нем самое большое отличие от принятого стандарта. После окончания производственного процесса вы получаете не готовое здание, а некий передвижной специализированный строительный комплекс, который можно перегнать в любую точку карты и там развернуть. Таким образом можно накопить набор комплексов, достаточный для возведения полноценной, защищенной стационарными средствами обороны базы и развернуть ее в короткий срок где-нибудь



под боком у противника. Больше ничего достойного упоминания в этой области нам не встретилось. Ну разве только есть возможность временно остановить работу строения, если разразится энергетический кризис. Вещь, несомненно, полезная – ведь редко все здания задействуются одновременно. Еще можно некоторые сооружения подвергать усовершенствованиям (например, повысить мощность электростанции). Хорошо, вот только развито слабовато.

Войска. Одна из сторон полностью канонична. Солдаты, инженеры, легкие разведывательные машины, транспорт пехоты, ракетные установки и танки, танки и еще раз танки. Ну и кое-что по мелочам – ползающее, летающее и плавающее. Другая, на первый взгляд, очень сильно отличается, но не верьте глазам своим. Вместо человеческой пехоты – один к одному терминаторы, вот только возможности у них практически те же. Танки заменяют роботы а la BattleTech. Разни-



нежки можно потратить на строительство новых зданий и усовершенствование старых, на войска и науку. Соотношение между добывающими и перерабатывающими предприятиями зависит как от их взаимного расположения, так и от вида и количества транспортных средств. Но в любом случае нельзя экономить на грузовиках – они всегда будут самым слабым звеном.

Здания. Практически полностью стандартный набор, отличающийся у разных сторон в основном по внешнему виду. Вообще игра отличается только внешней разбалансированностью сторон, глубинная сущность же их весьма одинакова и стандартна для научно-фантастических стратегий реального времени. Что весьма печально. Ведь непохожесть сторон заметно усиливает желание играть снова и снова.



самом начале компьютер выбрал направление атаки и ломился до самого конца. Нет чтобы обойти наши войска с фланга и разгромить добывающий комплекс. А уж об одновременной атаке с двух направлений, против которой человеку тяжело бороться из «принципиальных» соображений, и говорить не приходится. Тоска.

Рельеф местности. Выглядит как трехмерный, а на самом деле абсолютно плоский. То есть спрятаться за бугром нельзя, занимать позицию на возвышенности тоже смысла нет – стрелять дальше ваши войска не будут. Мало того, псевдотрехмерность создает дополнительные проблемы при высадке десанта с моря – не всегда понятно, где эта высадка возможна, а где – нет. Ну да хватит заниматься очернительством, пора для



цы же по сути никакой, ну может быть роботы несколько прочнее и мощнее. Никаких уникальных по характеристикам unit'ов (ну хотя бы просто интересных) мы не нашли... Хотя бессовестно врем! Совсем забыли о возможности обездвигивать и захватывать вражескую технику – подобное и правда встречается редко (можем вспомнить только МАХ). Ну а уж захват зданий – это святое, правда, здесь он сделан несколько по-другому. И вот еще что. Танк, погруженный на понтон (или это баржа?), может вести огонь по врагу! Ну, наконец-то!!! Мы уж и надеяться перестали, что кому-нибудь при нашей жизни придет в голову реализовать эту очевидную идею.

Наука. Судя по демо-версии, на редкость скромная, но это присуще жанру (как правило, вообще отсутствует). В построенных вами научных центрах автоматически ведутся исследования. Никакого выбора не предоставляется, ускорить процесс тоже невозможно. Мало того, такое впечатление, что все достижения научного прогресса волшебным образом сразу оказываются на вооружении ваших войск. Только представьте себе – была пушка калибра 100 мм, а подросла и стала 200.

Искусственный интеллект. Конечно, по двум миссиям из демо-версии нельзя делать окончательных выводов, но похоже, все как всегда – дремучее дуболомство. В

разнообразия и похвалить что-нибудь. Что бы это могло быть? Ну а вот хотя бы графика. Очень достойная, одна из самых красивых, которые мы видели в последнее время. Поддерживается разрешение до 800x600 при 65000 цветов. Техника детально прорисована и хорошо анимирована. Выстрелы и взрывы сделаны просто бесподобно. На местности остаются воронки, а иногда (вот почему только не всегда?) даже следы гусениц. Подбитая техника не сразу разлетается на

мелкие-мелкие кусочки, а некоторое время красочно горит и дымится. Звуковое оформление также стоит похвалить. Весьма реалистично и так берет за душу... Особенно нам понравился звук стрельбы из энергетического оружия. А вот музыка... Это надо слышать, описать возникающий от использования классической музыки, в сочетании с непрерывной пальбой эффект мы не беремся. Хотя кто знает, может со временем наступит привыкание.

Что еще мы имеем? Зданий и unit'ов обещано около 70 – не мало, но и не чересчур. Миссий – пятьдесят, что при возможности игры за две стороны не превышает стандартного количества. Структура их, похоже, достаточно разнообразна и помимо тотальной зачистки территории включает захват объектов, спасение и тому подобные вещи. Есть, понятное дело, и многопользовательский режим – до шести человек всеми возможными способами. Для него разработаны еще двадцать карт. Ну вот, собственно, и все.

Подытожим. Если вы фанат, или вчера родились, или давно не приобретали ничего нового из жанра real-time strategy, а очень хочется, то настоятельно рекомендуем не проходить мимо. Очень крепкий, красиво сделанный продукт. Если же вы устали от стандартных игр и денег у вас не вагон, то лучше подождать чего-либо более достойного, тем более, что на подходе весьма оригинальные, новые игры.



Высокотехнологичный продукт с некоторыми особенностями



Маловато нововведений-то будет



Привлекательный продукт для коллекции

7



www.akella.com — новости и бесплатная лотерея

Дизайн и оформление М.Юрков Г.

Сергей ОВЧИННИКОВ

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE



Новые жанры необходимы как воздух, иначе весь игровой мир просто станет скучным, сравнится с голливудским кассовым кино, когда еще до начала фильма ясно, кто победит, и, в принципе, понятна вся сюжетная линия. Чтобы не допустить такой трагедии, многие разработчики, да и издатели стараются изо всех сил, и похоже, не зря. GT Interactive приготовила весьма неплохой сюрприз любителям НОВЫХ игр, и сюрприз этот называется **OddWorld**.

В процессе рассмотрения новой игры, обещающей стать одним из самых знаменательных и неожиданных продуктов года, сразу же начинаются трудности. Ну в самом деле, к какому жанру она относится? У персонажей яркие характеры, сюжет предполагает свое развитие в процессе действия и во многом зависит от решений, которые примет герой – игра похожа на квест. Но в то же время, у всех героев существует сложная система характеристик, имеется возможность

использования магии, прямо как в типичных ролевых играх. Однако, многие из сражений, происходящих на типичных, взятых из платформенных стрелялок местностях, носят чисто аркадный характер. А если к этому добавить еще то количество новшеств, порой совершенно умопомрачительных, которое имеется в данной игре, то вообще теряешься. Определить жанр не удастся, так как задачей разработчиков как раз и являлось создание новой разновидности игр, которые они обозначили, как игры Живые.

То есть Живые в прямом смысле этого слова. Авторы лишь намечают концепцию, определяют правила и рисуют героев, а все остальное происходит само собой, так как миром управляет уже не сценарий, написанный для игрушки, а просто жизнь, которая умело смоделирована для существования в среде игры.

Итак, взята ролевая концепция и умножена на приключения и аркаду, все это в реальном времени и безо всякого контроля извне. Игрок – один из обитателей мира, который отличается от всех остальных лишь тем, что им управляет человек.

Жанр:	RPG/аркада
Издатель:	GT Interactive
Разработчик:	Oddworld Inhabitants
Требования к компьютеру:	P-60, 2-х CD-ROM, 16 Mb RAM, SVGA
Платформы:	PC, Sony PlayStation

Результат – полная свобода действий, причем не только для главного героя, но и для всех ос-



тальных жителей игры. Сюжетная линия в этом случае нужна не столько для того, чтобы рассказать, из-за чего все так, а не иначе (типичный пример- *Mortal Kombat*), а больше, чтобы правильно мотивировать поступки героев и направлять движение всего действия в нужное русло, никого при этом не заставляя что-то обязательно делать. Это просто и приятно: не хочешь решать эту головоломку – попытайся сделать это по-другому, и вообще, подумай, так ли это тебе нужно. Множественность путей, которыми можно последовать совершен-





но безгранична. По утверждению авторов, существует больше ста вариантов сюжетных линий, которых можно придерживаться и потом завершить свои приключения. В то же время, никто не запрещает быть ветреным человеком, совершать сплошь и рядом плохие и хорошие поступки, уничтожать добрых волшебников и заводить дружбу со всякими мерзопакостными типами, потом опять менять моральные ориентиры, короче, делать все, что вздумается. Такой свободы не знала пока даже ни одна ролевая игра, не говоря уж о представителях других жанров.

Игровой мир контролируется несколькими основополагающими законами, главным из которых является модуляция поведения персонажей. Каждый из них обладает собственным характером и способен проявлять эмоции, которые, конечно, в зависимости от обстоя-

тельств, бывают самыми различными: от страха и гнева до радости, добродушия и даже любви и ненависти. То, как тот или иной герой будет относиться лично к вам, зависит не только от ваших с ним отношений, но и еще от многих факторов, включая вашу репутацию, его личное настроение и даже от каких-то внешних причин, например от той формы одежды, которая в данный момент одета на вашем персонаже. Каждый из героев способен не только видеть, слышать все, что происходит вокруг, он еще и может разговаривать, причем форма разговора – совершенно не квестового типа, так как практически никаких заранее заготовленных «сюжетных» фраз не имеется. Напротив, герой общается таким образом, как ему диктует его настроение.

Каждый из персонажей обладает интеллектом, и скажем, если в тюрьме вам придется убить охранника, то его коллеги станут вас искать, растрезвонят об убийстве по всей округе и вообще постараются не оставить вас безнаказанным. В задачах, поставленных перед игроком, не только уничтожение абстрактно-плохого монстра, но и такие вещи, как обучение, приобретение опыта в различных областях и прочие интеллектуальные задачи. В процессе странствий и скитаний в поисках разрешения этих проблем можно не опасаться что-то сделать не так – игра вполне спокойно после совершенной вами ошибки позволит исправить ее, однако уже несколько другим способом.

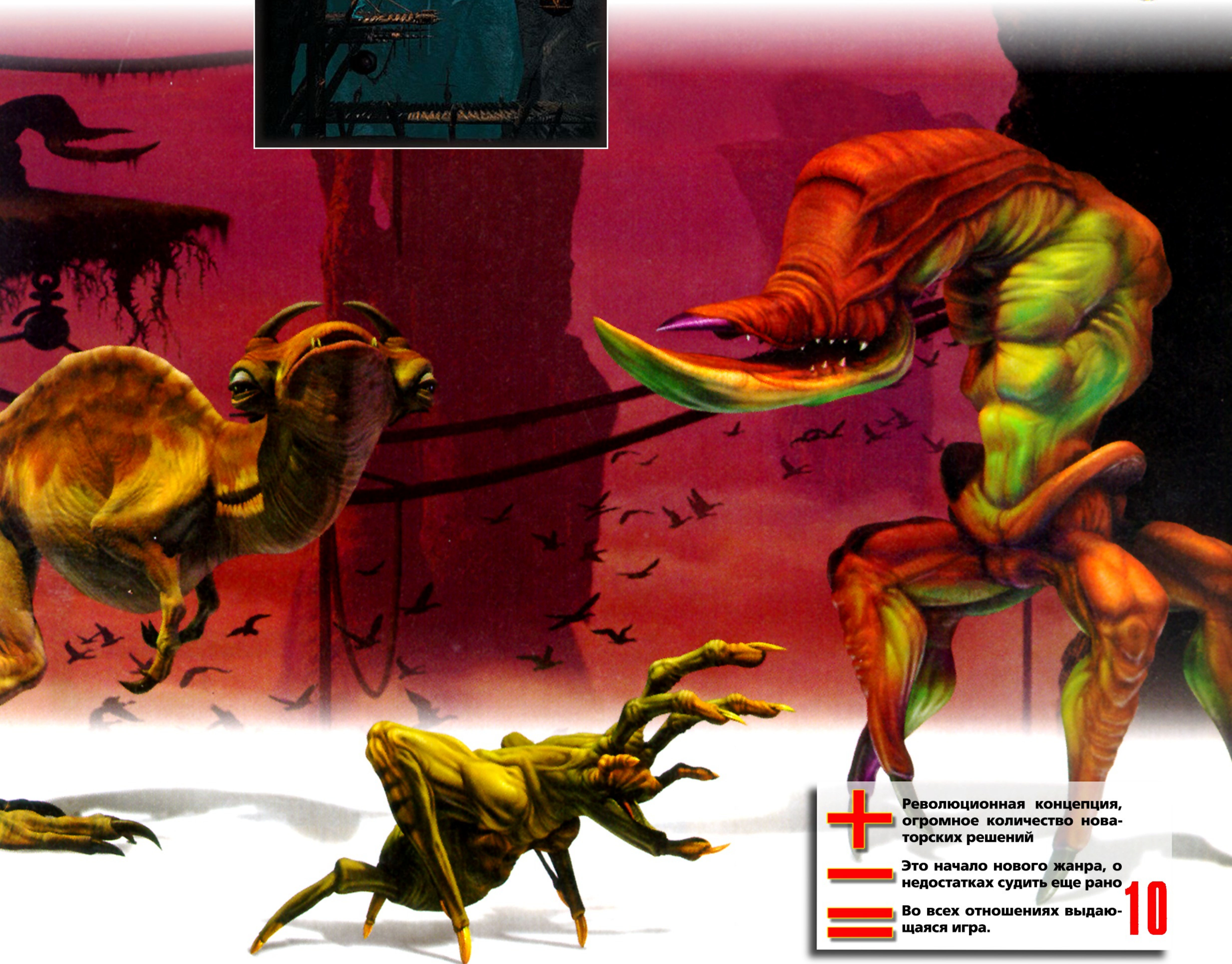


Если же это не устраивает, всегда можно отыскать другой путь.

Очень интересна система слежения за этическими сторонами жизни в **OddWorld**. Каждый ваш поступок будет прослежен этой системой и оценен с точки зрения соответствия морали, так что уберечь свою репутацию довольно сложно, однако, опять-таки, совершенно не обязательно.

Среди новаторских технических решений можно смело выделить звуковую технологию, которая теперь регулирует громкость голоса в зависимости от приближенности и удаленности героя от источника звука. Графически игра выглядит почти идеально, с прекрасно прорисованными фонами, мельчайшими деталями и чудесной анимацией и видеовставками.

OddWorld – по-настоящему новая игра, совершенно не похожая на другие, с великолепным исполнением, это действительно начало нового, интересного жанра.



Революционная концепция, огромное количество новаторских решений

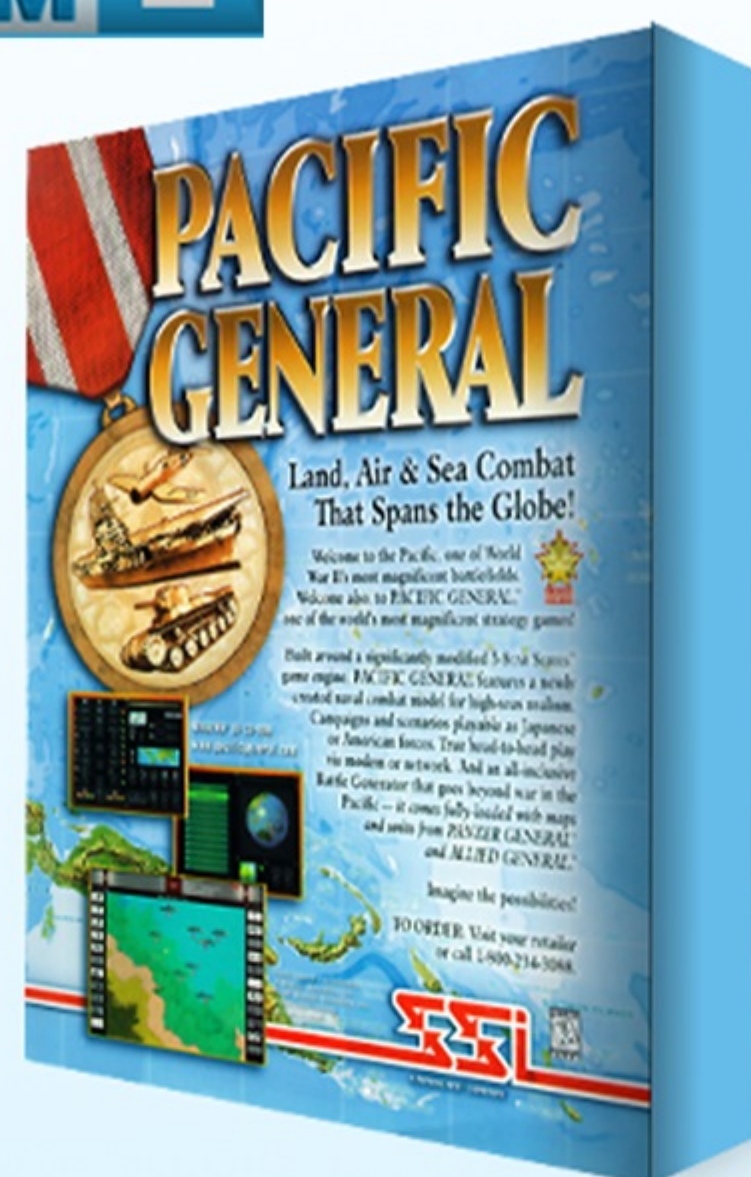


Это начало нового жанра, о недостатках судить еще рано



Во всех отношениях выдающаяся игра.

10



Дмитрий ЭСТРИН

PACIFIC GENERAL™

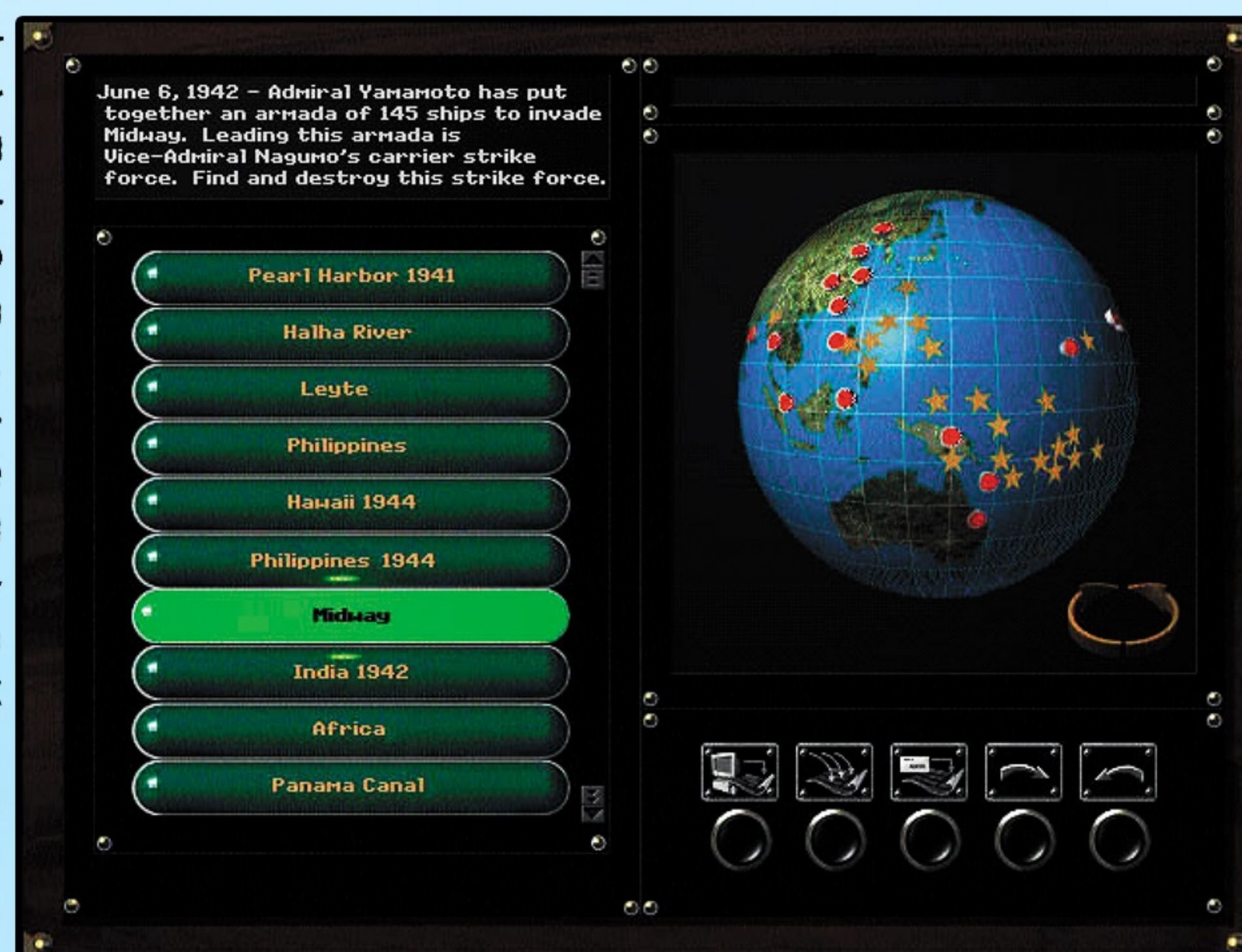


Консерватизм не особенно популярен в игровой индустрии. С каждым новым проектом разработчики пытаются создать что-то совершенно новое, разрушая неписаные, но, тем не менее, уже успевшие стать традиционными, самые разные игровые элементы и порой даже те, с помощью которых обычно определяется жанр игры. Иногда так рождаются хиты, а чаще совсем наоборот...

Однако есть еще жанры, которые по сути своей консервативны, и ничто эту самую суть разрушить не может. Среди них бесспорное лидерство занимает жанр wargame'ов. Еще на заре компьютерной игровой индустрии появились первые прародители теперешних turn-based strategy игр. Но вот степень их сходства, несмотря на внушительный промежуток времени, приближается к стопроцентному. (Если, конечно, не обращать внимание на AI, графическое оформление и звук). А на данный момент игры этого жанра отличаются друг от друга только временем и местом боевых действий.

По склонности к консерватизму, а равно к созданию игр жанра wargame, на первом месте, пожалуй, небезызвестная фирма SSI. Именно она создала длинную серию игр, в которых позволила игроку реально ощутить себя полководцем, именно она смоделировала гигантское число военно-стратегических ситуаций, причем смоделирова-

Жанр: Wargame
Издатель: Mindscape
Разработчик: SSI
Требования к компьютеру: P-90, 2-х CD-ROM, 16 Mb RAM, SVGA, Win '95



ла весьма точно, и именно она создала игру **Pacific General**, о которой и пойдет речь в этой статье.

Вообще, все игры жанра wargame можно условно разделить на две группы. В первой наблюдается явное несоответ-

ствие исторической реальности и игровой действительности. Во второй же группе – игры, в которых разработчики моделировали военно-стратегические ситуации, имевшие место в прошлом. С точки зрения увлекательности больший интерес представляют собой как раз такие продукты. Еще бы – игроку дается шанс почувствовать себя не пешкой в историческом процессе, а напротив, при удачном стечении обстоятельств свершить то, чего не могли сделать знаменитые полководцы. **Pacific General** позволит вам это.

Действие начинается с письма американского президента Рузвельта императору Японии Хирохито, написанного 6 декабря 1941 года. А поводом для написания письма послужили непомерные амбиции японского диктатора, который сконцентрировал большую часть своих войск в южном Индокитае.

Президент США совершенно справедливо смекнул, что этим дело не ограничится, и дипломатично просит Его императорское Величество Хирохито убираться подальше-поздорову. Но восточным монархам негоже пугаться прозрачных угроз, и... в тихоокеанский конфликт вмешивается доблестная американская армия. Как вы уже наверное догадались, вам предстоит сделать выбор в пользу командования союзной или японской армией. Если вас больше волнует судьба Страны Восходящего Солнца, то необходимо соответственно решить: атаковать ли американские позиции в Перл Харборе (то есть действовать согласно исторической действительности) или углубиться в азиатский континент с целью захвата ресурсов. И уж после захвата ресурсов уничтожить британские силы в Индии, нейтрализовать австралийцев и военно-морские базы США, находящиеся на востоке от Австралии. Командуя же союзной армией, придется приложить максимум терпения и сил, чтобы проучить зарвавшегося им-





ператора и прекратить тихоокеанский конфликт. Большое внимание следует уделить морским сражениям, ибо поначалу японцы, согласно реальным событиям, имеют несомненное преимущество в водах Тихого Океана. Когда встречаешь игры подобного рода, то неминуемо удивляешься прямо-таки кристальной точности отображения реальных исторических событий. Так, например, японская кампания начинается с интервенции в Китай в 1937 году. Японская же атака на американскую базу в Перл Харборе была нанесена 7 декабря 1941 года, то есть буквально на следующий день после написания письма президента Рузвельта императору Хирохито. (Такой, знаете ли, своеобразный ответ, полный азиатской лаконичности).

Однако реальная историческая действительность часто перемежается с гипотетической. Например, в одном из сценариев японская армия наносит массированную атаку по Сан-Франциско.

Естественно, что атаки такой никогда не было, но кто может с уверенностью сказать, что ее не могло бы быть? Так что если кого-то интересует возможность успешного проведения этой операции, то есть реальный шанс убедиться в

этом самому. Боевые действия в игре ведутся в воздухе, на суше и на море. Отличительной чертой **Pacific General** является то, что большое значение положено морским сражениям, а значит, вам придется разбираться в доселе неизвестной тактике ведения боя на море. В сражениях участвует огромное количество самой



разной техники, но если кто-то не знаком с вооружением того времени, то не стоит хвататься за голову - в игре есть встроенный справочник, который содержит информацию о буквально каждой боевой единице: от русских «катюш» до американских крейсеров.

У каждого юнита в игре имеется масса характеристик, контролировать которые иногда бывает очень непросто. Так, например, с каждой удачной атакой юнит повышает experience (по-русски - опыт ведения боя). Со вторым или третьим уровнем experience'a боевые единицы становятся ветеранами, с четвертым - элитными войсками. Данная характеристика позволяет частям с

меньшими потерями выдерживать вражеские атаки. С experience'ом нельзя путать силу войска. Большинство юнитов имеют 10 силовых очков, но с каждым новым уровнем experience'a можно увеличить силу на одно очко. Существует еще множество погодных характеристик, типов местности, которые вкупе с компьютерным AI не позволят расслабиться. AI кстати стал заметно сильнее. Во время игры стоит время от времени менять тактику, так как иначе компьютер способен раскусить даже самый гениальный стратегический план, который уже близится к завершению.

Помимо двух кампаний, в игре существует множество сценариев - выдуманных или воссозданных по реальным историческим событиям. Кроме того, вы можете сами создать свой сценарий с помощью специального генератора сражений (the Battle Generator).

Стоит обратить особое внимание на оформление **Pacific General**. Каждая кампания сопровождается

великолепно сделанными роликами, созданными на основе документальных фильмов или фотографий того времени. Все это очень здорово вписывается в атмосферу игры и сопровождается блестящими музыкальными ремиксами, в которых, наряду с японскими перепевами, слышны военные марши и, в полном соответствии со временем, американский джаз 40-х годов.

В общем, игра несомненно понравится любителям серьезной стратегии, для которых и воссоздана эта эпоха камикадзе и великих баталей XX века.



Точное отображение исторических фактов, качественное моделирование множества военно-стратегических ситуаций



Ничего нового



Фанаты wargame'ов почувствуют себя в своей стихии



Defiance



Жанр:	3D action
Издатель:	Visceral Productions/ Avalon Hill
Разработчик:	Logicware
Требования к компьютеру:	P-100, 16 MB RAM, 30 MB HD, 2x CD-ROM, Win '95
Другие платформы:	Sony PlayStation

Наверняка вы впервые слышите название Visceral Productions. Да это и не удивительно, потому что новая игра **Defiance** (мудреное слово, переводится примерно как «открытое неповиновение») — дебют этой компании. Но за этим новичком в индустрии компьютерных игр стоит довольно известный и опытный издатель Avalon Hill, «отметившийся» прекрасными стратегиями History of the World и Over the Reich. Разработчик, Logicware, принимал участие в создании таких «бессмертных» творений, как Doom и Wolfenstein. Таким образом, мы видим, что нас ждет новый хит. Иначе быть не может — других игр эти компании создавать попросту не умеют.

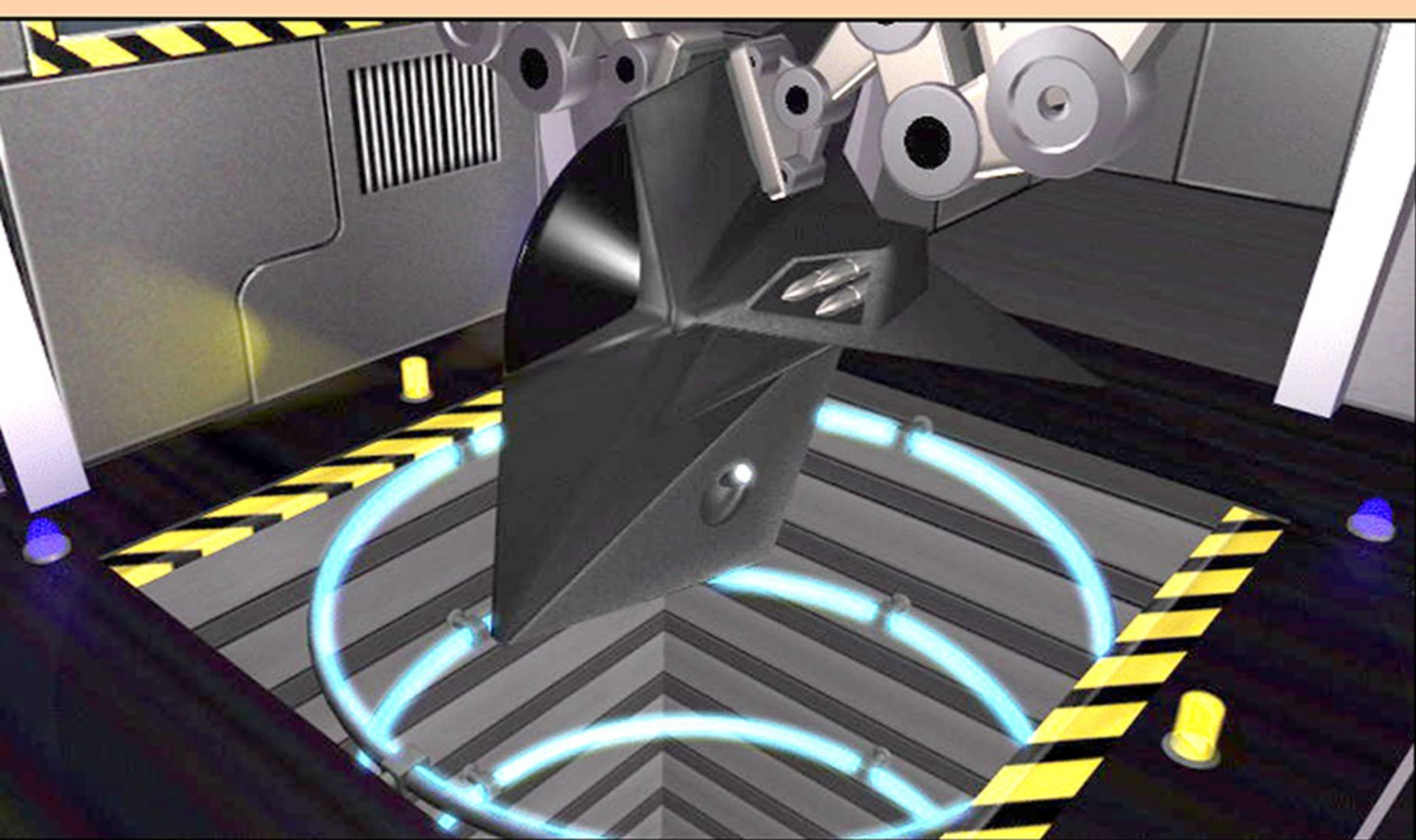
Несмотря на то, что издатели **Defiance** больше известны по стратегиям, на этот раз они выпускают игру в жанре экшн. Однако сегодня рынок перенасыщен подобными играми, и сделать очередной клон Doom или Descent было бы бессмысленно. Поэтому их новое творение — нечто принципиально новое.

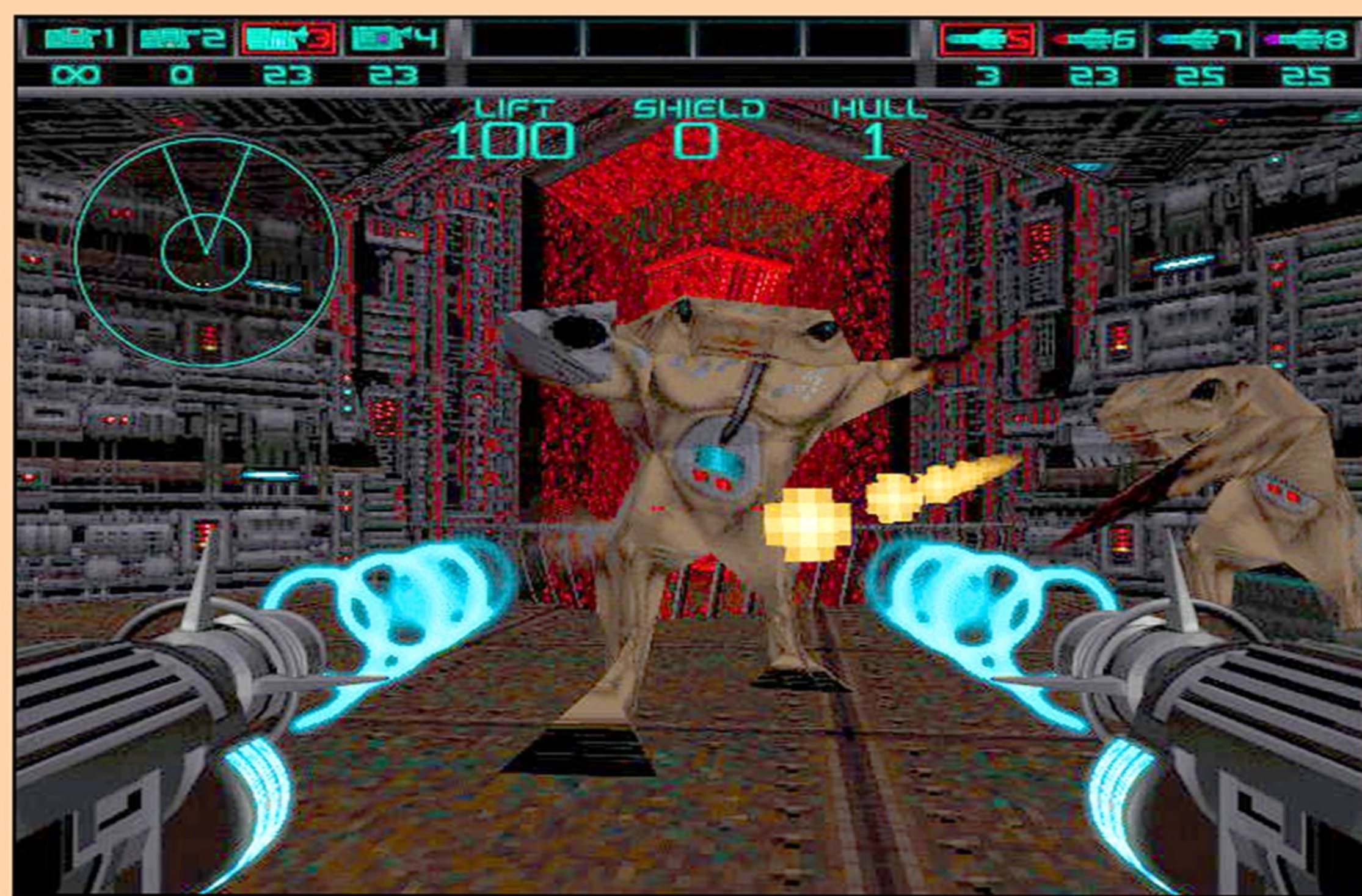
Итак, действие начинается в будущем, в далекой галактике, раздираемой на части бесконечными войнами. Четыре армии борются за остатки уже гибнущей империи. Вы — солдат, принадлежащий одной из этих армий. Как всегда, придется защищать честь своей стороны и спасти цивилизацию. Миссия начинается на планете Calchona, где вы впервые садитесь в аппарат, который имеет «кодовое» название LAV-6 (Low-altitude Assault Vehicle — перевести довольно сложно). Почему аппарат? Да потому что ничем другим эту конструкцию назвать невозможно! Помимо уже знакомого перемещения вперед-на-

зад, поворотов и скольжения, это «чудо техники» (будущей, заметьте) способно подниматься в воздух и, соответственно, пикировать вниз. Нет, оно не летает все время, что довольно скучно: с помощью вертикальных двигателей оно лишь иногда может опускаться и подниматься. К сожалению, запас энергии ограничен, и поэтому изредка придется подзаряжаться.

Билл Ливей (Bill Levay), директор программного отдела Avalon Hill, считает, что такое «средство передвижения позволит включить в игру много новых и интересных элементов». То есть задачи будут более сложными. Придется планировать действия заранее, потому что вы не сможете находиться в воздухе

долгое время. Я считаю, что это преимущество игры — больше приходится мыслить. А еще вы сможете поворачиваться в любое положение и видеть все, что происходит под вашим аппаратом и над ним! Также эта функция будет полезна, если вы окажетесь на краю скалы, тоннеля или в разрушенном здании.





LAV обладает огромным выбором всевозможного оружия — от обыкновенного ружья до плазматической пушки. Есть еще несколько нетрадиционных видов оружия, о существовании которого я даже и не догадывался. Что это за оружие? Поиграйте — сами увидите. По-моему, вполне оригинальны голографические ловушки (но что-то подобное уже было в Duke Nukem). Все это вам понадобится, когда на пути встанет бесчисленная армия «биологических монстров». Они так же ужасны и опасны, как и те, что были в Quake.

Но в целом Defiance мало похожа на Quake. Как я уже говорил, выпуск очередного клона знаменитой игры не принес бы настоящего успеха. А этот продукт рассчитан на успех. Одно из его достоинств — это так называемый «повествова-

тельный элемент», то есть сюжетная линия, которая является здесь немаловажной. Другими словами, на Doom, где все время нужно только лишь размазывать игроков по стенкам, **Defiance** не похожа. Сюжет достаточно запутан, но динамичен. В игре много видео- и звуковых вставок. Звуковые сообщения сопровождают игроков на каждом уровне, передавая всю нужную информацию и таким образом развивая дальнейший сюжет. Кстати, перед тем как начать путешествия, вы можете поиграть в «испытательном режиме», то есть опробовать аппарат, его подвижность, освоить его управление. Также можно пострелять по неподвижным и подвижным целям. И когда вы в совершенстве овладеете этим сложным «средством передвижения», можно пускаться в путь, на поля битв, в далекие межпланетные пространства.

Сами по себе уровни тоже очень интересны: вы будете путешествовать по развалинам будущих городов, подземным пещерам, наполненным кипящей водой, острым скалам, военным базам, «звездопортам», каньонам и даже по канализационным трубам! Города тщательно разработаны: в них есть и развалины, и порты с ожидающими отплытия судами, охранные системы, старая военная техника и даже уличные фонари! Здесь в голове у разработчиков явная путаница... Я, например, не могу себе представить, что Москва в будущем будет выглядеть так.

Загадки в игре значительно усложнены. Создатели попытались уйти от обычной схемы «поиска ключей». Как всегда, различные головоломки придется решать для того, чтобы двигаться дальше. Но и препятствия здесь не такие уж простые (не

сравнить с закрытыми дверями во всех предыдущих играх)! К примеру, на одном из уровней придется ехать на поезде через темный тоннель. Но неожиданно энергия отключается и поезд останавливается. Чтобы выбраться из тоннеля, игроку придется найти комнату, где находится пульт управления, включить электричество, и только после этого можно будет двигаться дальше. На другом уровне вы попадаете на военную базу, киш-



щую различными монстрами. По одиночке их убивать бессмысленно, так что придется прорваться в самое сердце базы и найти рычаг, который включает автоматическую защиту. Тотчас же все твари будут превращены в кровавое месиво...

Все визуальные эффекты (взрывы, вспышки), а также текстура помещений выполнены на должном уровне. Разработчики использовали для графического оформления новую технологию — результат налицо.

Отдельное слово нужно сказать о монстрах, точнее, об их движениях. В Quake, если присмотреться, можно было заметить, что все объекты обладают определенным набором движений, и когда они (монстры) ходят вокруг, вы видите каждое их движение отдельно, и поэтому кажется, что они дергаются. В **Defiance** вся анимация выглядит «сглаженной», равномерной, то есть противники движутся спокойно, без рывков.



- +** Отличное графическое и звуковое исполнение, присутствие сюжетности в игре
- Как ни старались разработчики, прослеживается очевидная связь с Quake
- Захватывающая и оригинальная игра нового уровня

9



Рассматриваемый в нашей статье продукт представляет собой удачный гибрид двух жанров – adventure (по заявлению создателей «в реальном времени»). Что это значит, мы объясним позже) и action от третьего лица. Сочетание их позволило создать игру, которая, во-первых, заставляет напрягать мыслительные способности и, во-вторых, не дает заскучать. Причем обе части достаточно хорошо сбалансированы. Получилось неплохо, что в сочетании с внешней привлекательностью дало достойную внимания игру. Попробуем донести до вас наши впечатления.

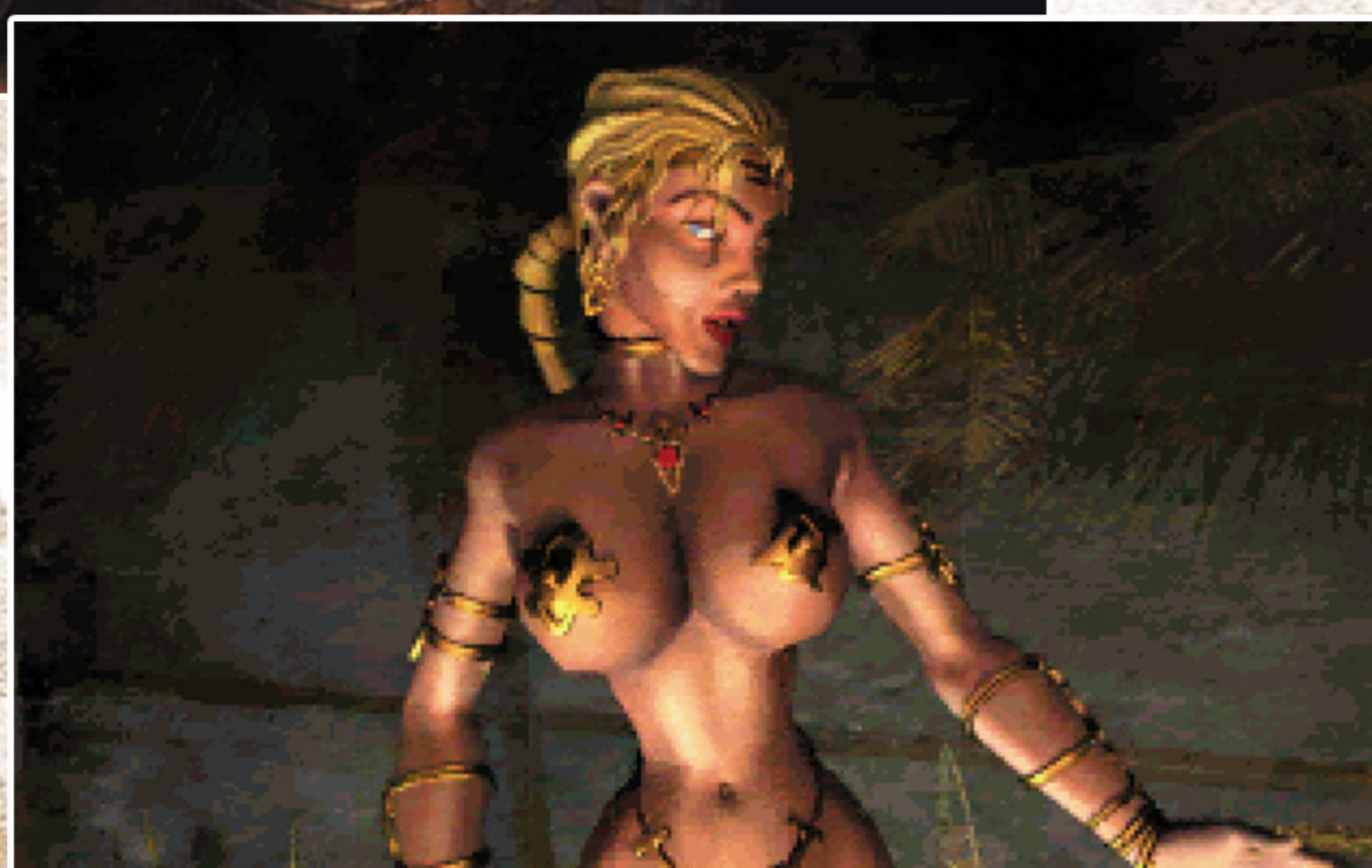
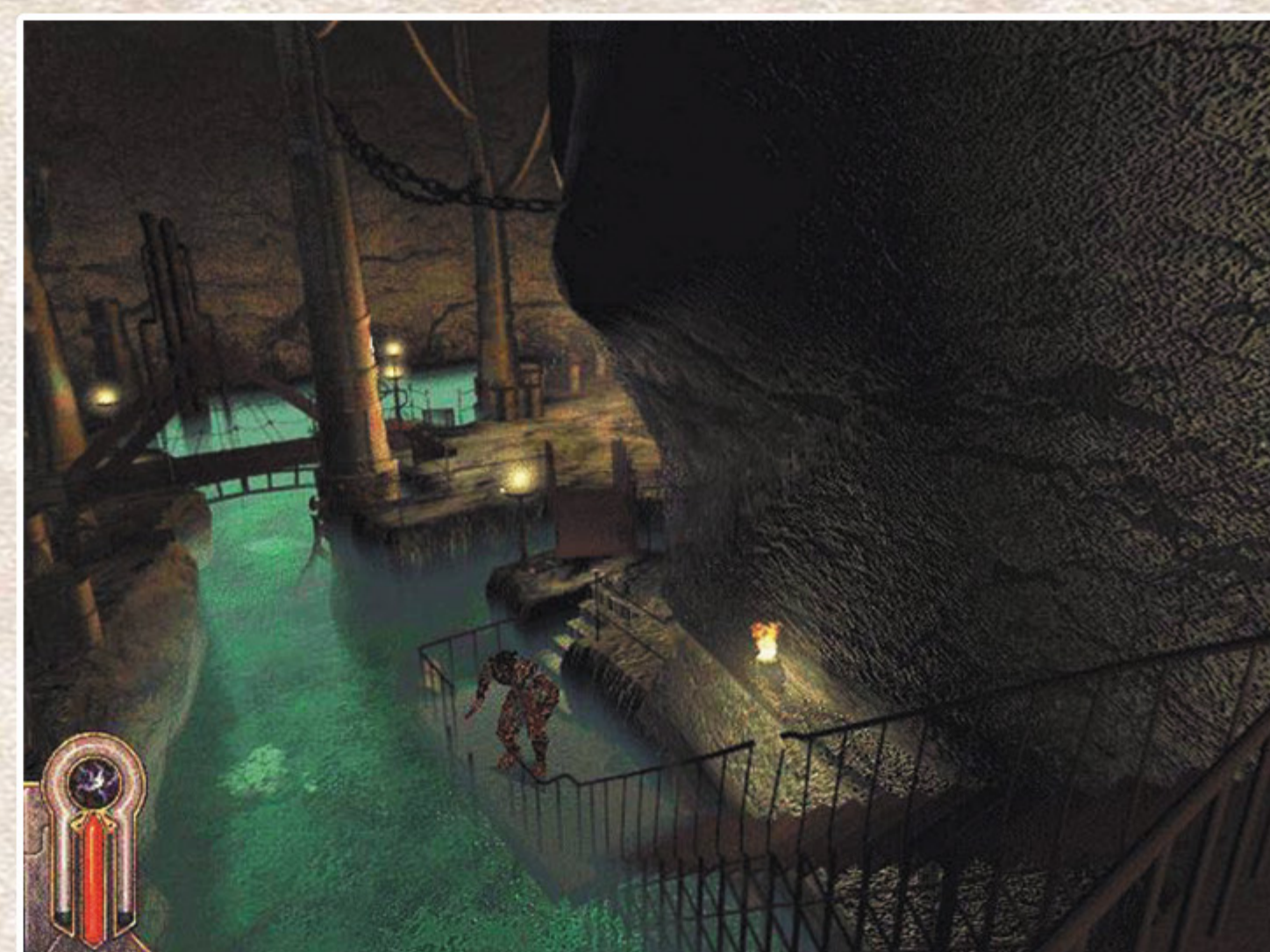
Сюжет имеет большое значение для жанра adventure, поэтому опишем его. Разработчики не пожалели сил и весьма детально его продумали. Начало не слишком оригинально и напоминает многочисленные фильмы и игры о жизни человечества после какой-нибудь глобальной катастрофы. На сей раз источником бедствий послужила комета, столкнувшаяся с Землей. 6 декабря 2054 года один фран-

Жанр: Adventure с элементами action
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Kalisto Entertainment
Требования к компьютеру: P-75(120/MMX), 4-х CD-ROM, 8 Mb RAM, Win '95

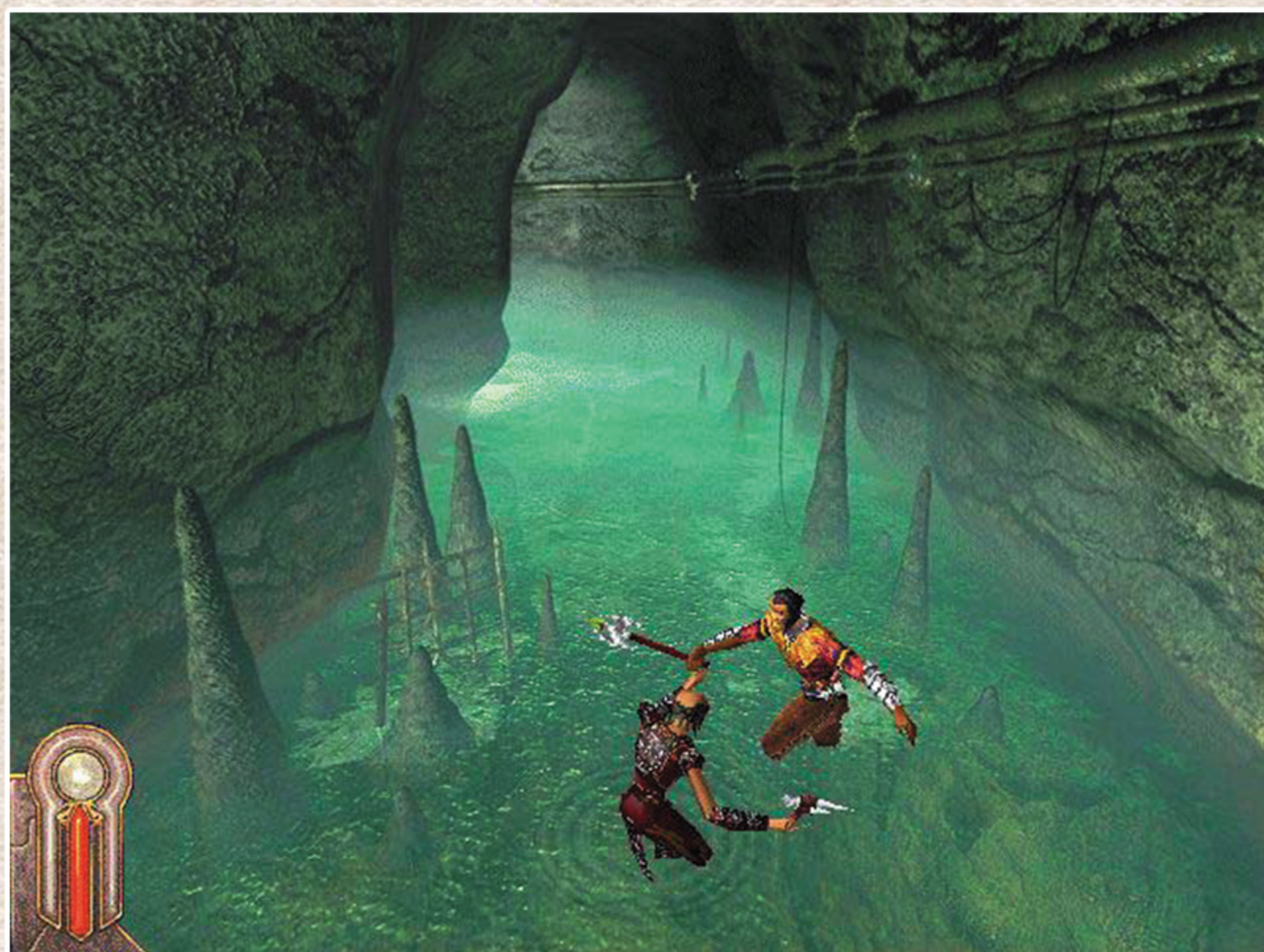
цузский профессор обнаружил прежде незаметную в лучах Солнца комету. Быстро проведенные расчеты показали, что она пройдет на расстоянии сорока тысяч километров от Земли, что приведет ее к разрушению, после чего осколки столкнутся с планетой. Harry Christmas! По крайней мере, фейерверк по высшему разряду будет обеспечен. Через несколько дней представители около тридцати наций собрались на секретное совещание, на котором был разработан план «Ангелы-хранители». По нему предусматривалось запустить на орбиту тринадцать спутников, снабженных ядерным оружием дальнего радиуса действия с целью перехвата осколков кометы.

Каждая из станций должна была быть оборудована десятью сверхмощными ядерными ракетами. Все крупные осколки должны быть перехвачены и уничтожены на подходе к планете. В

целях предотвращения паники информация не доводилась до широких масс, но... Журналисты проницательны и безответственны – произошла утечка. Весь мир захлестнула волна насилия и самоубийств, храмы, мечети, синагоги и церкви оказались переполнены. Первый метеорит появился 20 декабря, и тут произошла катастрофа. Из-за спешки при монтаже возникли



неполадки. Одна из ракет взорвалась на пусковой позиции, уничтожив китайскую станцию, в то время как остальные сбились с курса и затерялись в космосе. В результате, об-



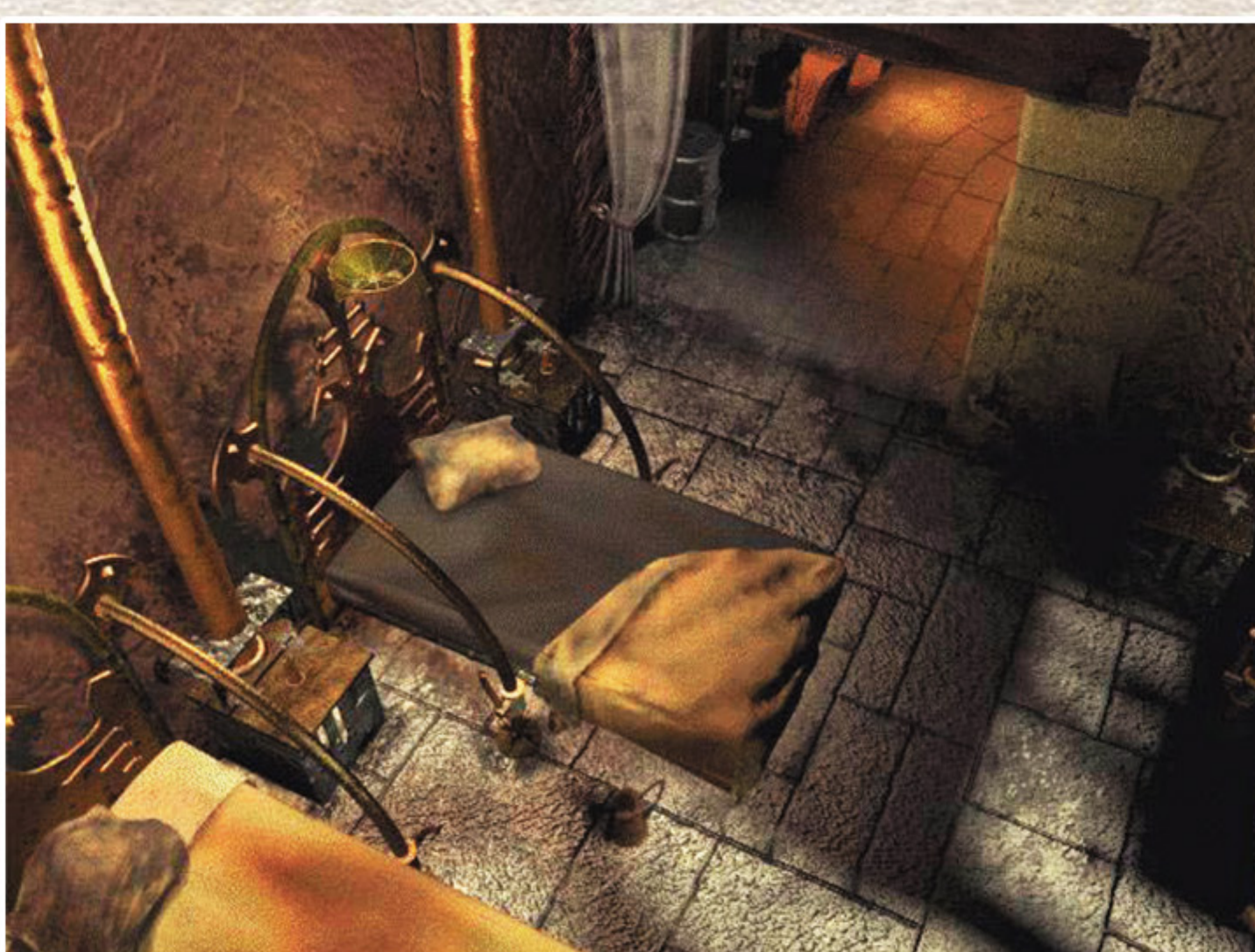
ломки кометы прорвали оборону и низринулись с небес на поверхность, вызвав глобальную катастрофу (очень красиво выглядит во вступном ролике). В результате падения обломков, достигающих четырех километров в диаметре, возникли огромные кратеры, огненные валы, разрушительные землетрясения и ужасные цунами. Колоссальные черные облака затмили свет Солнца. Земля погрузилась в хаос и мрак. Настала эра **Dark Earth**.

Катаклизм привел к драматическим изменениям в земном климате. Из-за облаков пыли Земля стала темным и холодным миром. Температура редко поднималась выше десяти градусов в экваториальной зоне. С небес падал черный кислотный дождь, часто переходящий в ураган с черным градом. Большая часть растений погибла, что привело к падению содержания в воздухе кислорода. По поверхности гуляли пыльные бури. Вдобавок ко всему, разрушившиеся атомные электростанции привели к образованию вокруг них так называемых «Мертвых зон». Все это вместе обусловило появление ужасных мутантов, которые заполнили все вокруг.

Основная часть выжившего населения укрылась в укрепленных поселениях – Stallites. Они называли себя Lightdwellers. Связь между

городами поддерживали Wanderers (Странники). Центром каждого поселения всегда является Великий Храм, в котором поклоняются Свету. Население делится на пять каст. Первая – Sunseers (Солнцепровидцы), жрецы бога Солнца. Они не только служители культа, но и врачи, учителя, исследователи, историки. Их одежды всегда окрашены в светлые тона, чтобы отражать свет и создавать ореол вокруг их владельца. Фактически, вся власть находится в их руках. Второй кастой являются Guardians of Fire (Стражи Огня) – правая рука жрецов (причем не пустая, а с мечом).

На них лежит ответственность за поддержание порядка и отражение внешних

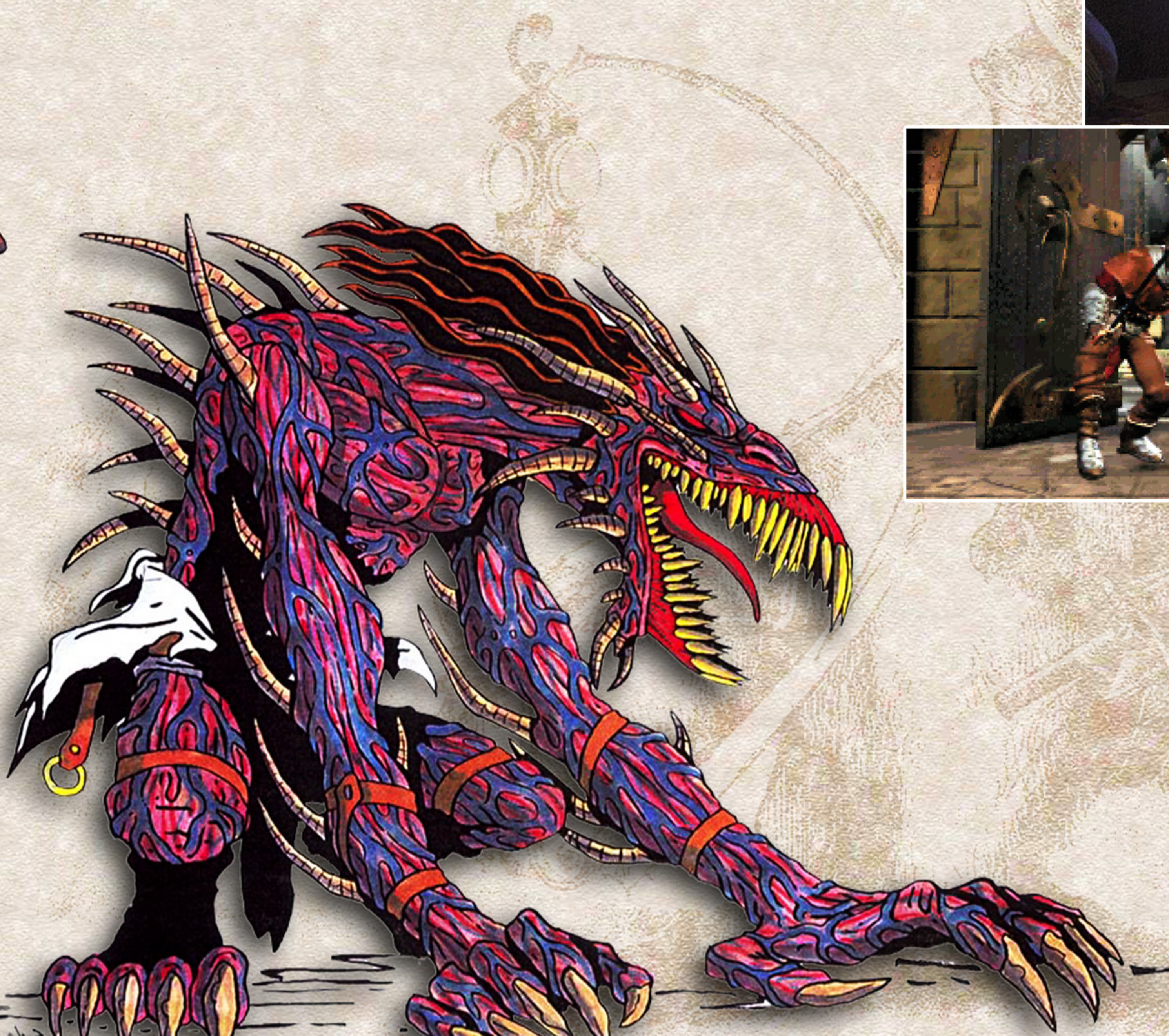
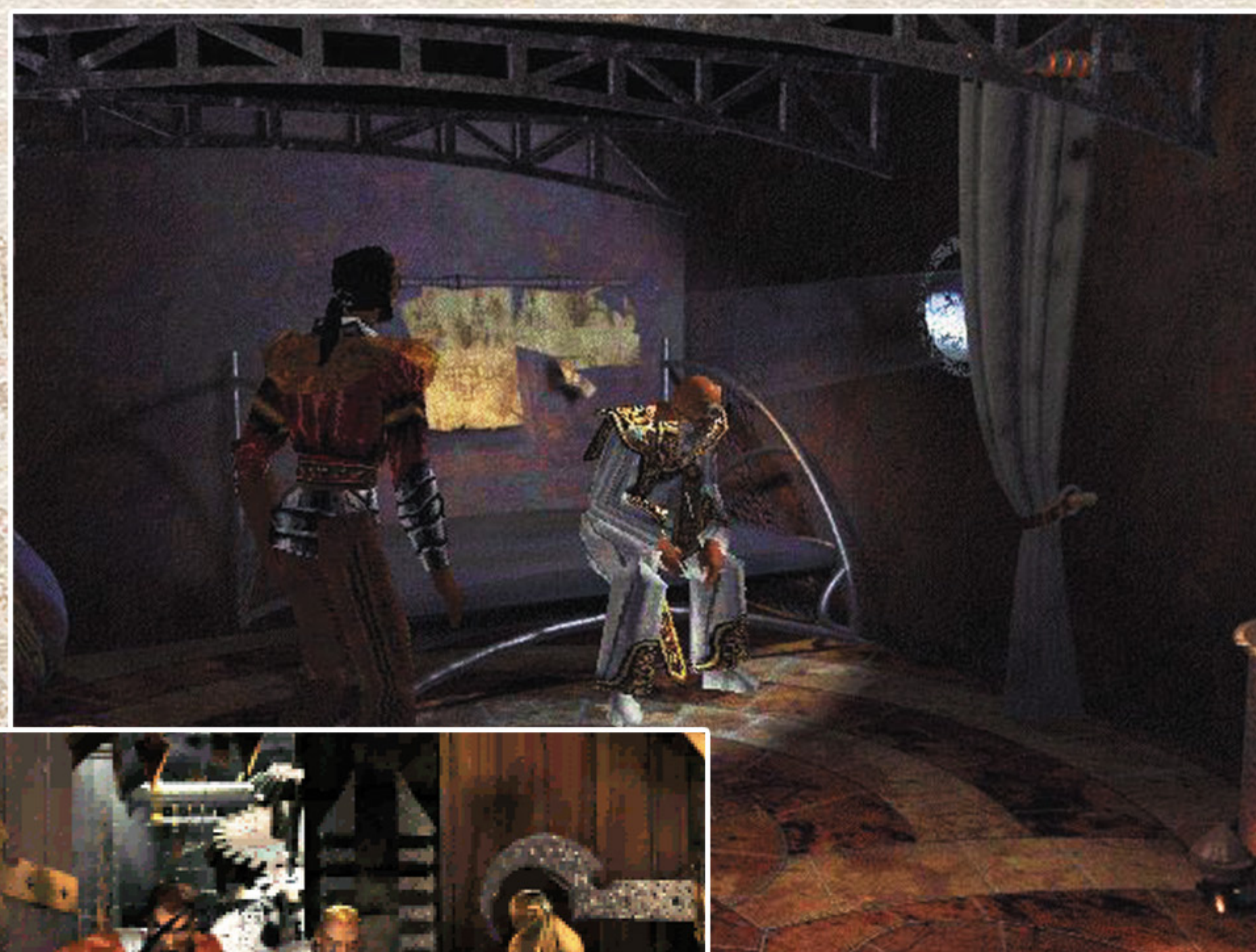


атак. Также они обеспечивают освещение города ночью и поддерживают в рабочем состоянии систему зеркал, используемую для связи со Странниками. Третья каста – Builders (Строители). На самом деле, эта каста объединяет всех рабочих города, занимающихся строительством, производством, добычей полезных ископаемых и другими необходимыми для существования общества

вещами. Четвертая каста – Providers (Поставщики), крестьяне и охотники. Они не только занимаются выращиванием пищи (какое выращивание, если солнца не видно?) и охотой, но и разыскивают сохранившиеся запасы еды в развалинах старых городов, которые обычно окружают новые поселения. Последняя каста – Scavengers (Мусорщики). Это не столько отбросы общества, сколько люди, по каким-то причинам не вошедшие ни в одну из других каст – слишком старые или молодые, без профессии или просто не имеющие возможности заниматься одним делом.

Религия в городах проста: Бог-Солнце защищает людей от Тьмы (и издалека видно, что защищает – только над самым городом есть разрыв в облаках). Тем, кто чтит его, он посылает ласковый свет, другим же – огонь. И если люди очистят свой дух, Тьма уйдет и Земля возродится.

Dark Earth – это история Аркхана (Arkhan), молодого мужчины из города Спарта. Он – сын одного из жрецов, но служителем культа не стал. До событий, с которых начинается игра, он был рядовым бойцом Стражей Огня и не помышлял ни о каких великих свершениях. Но, как говорится, человек предпол-





агает, а Бог-Солнце располагает. В один из ничем не примечательных дней Архан заступил на пост в Великом Храме. Услышав шум и крики за дверьми, стража ворвалась внутрь и обнаружила, что жрецы подверглись нападению. Во время стычки наш герой оказался облит какой-то жидкостью, вызвавшей страшную мутацию. Тут-то и обнаружилось, что далеко не все

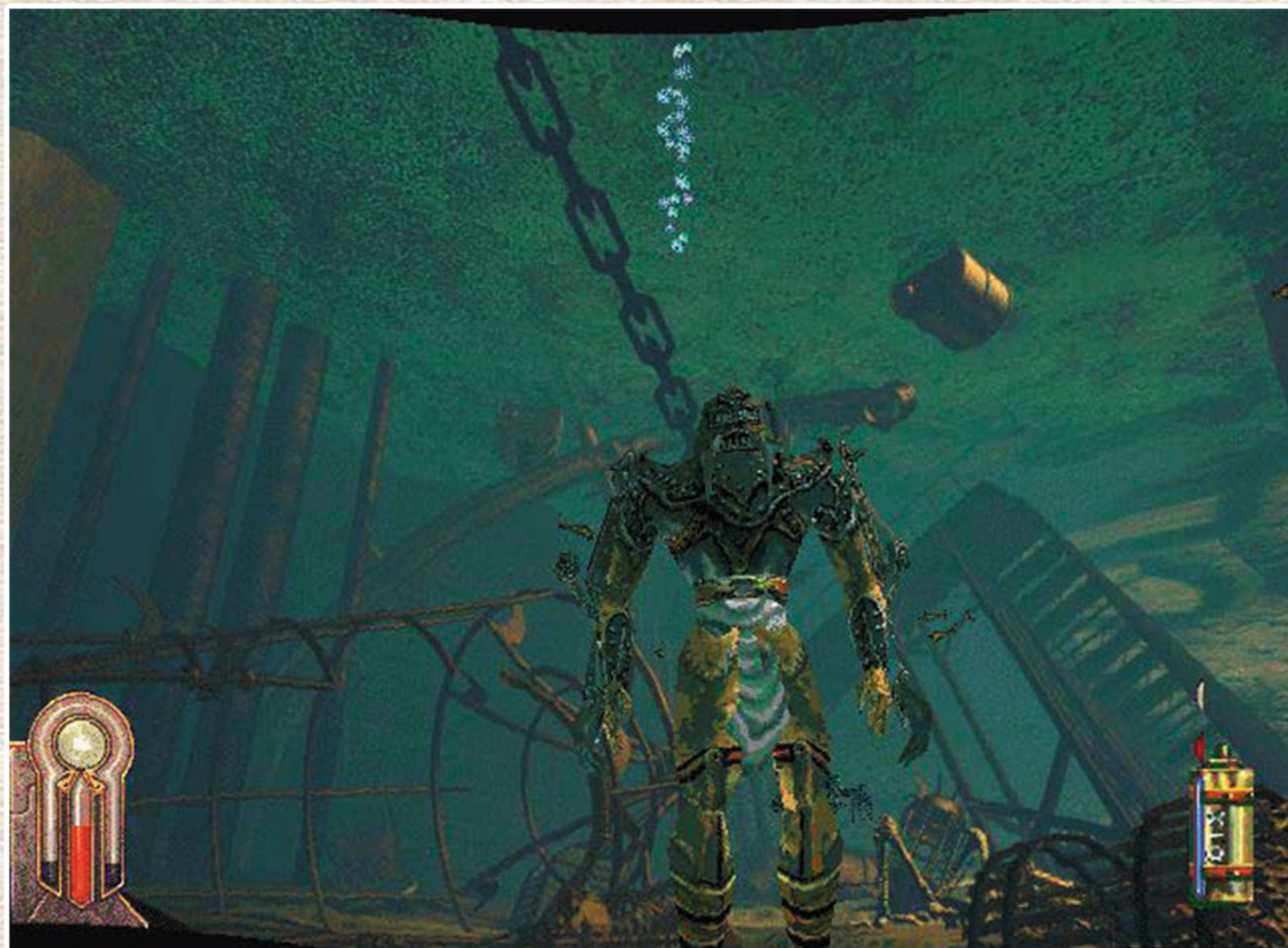
люди терпимы и способны спокойно разобратся в случившемся. Наш герой вынужден бежать и должен найти антидот, чтобы вернуть себе прежнюю внешность. Но все не так просто. Повезло ему родиться в судьбоносное время. Мало-помалу Архан начнет понимать, кто его настоящие друзья, а кто враги. И в итоге на его плечи ляжет куда более глобальная задача, чем возвращение своего положения в обществе.

Dark Earth выполнен довольно оригинально и в нем есть ряд достоинств. Он базируется на новом трехмерном движке, разработанном Kalisto. Взгляд на главного героя идет не с одной точки, а из расположенных под разными, по большей части удачными углами камер. Интерьеры на самом деле не

трехмерные – это заранее отрендеренные с помощью 3D Studio в высоком разрешении картинки (640x480 при 32000 colors). Надо сказать, что они очень красивы, вот только загрузка каждой новой сцены занимает ощутимое (при длительной игре) время. На эти интерьеры наложены действительно трехмерные фигуры персонажей и активные объекты. Наложение выполнено качественно (герой действительно ходит, а не скользит). Но поскольку прорисованы они хуже, то немного бросаются в глаза. Естественно, при данном подходе невозможно какое-либо взаимодействие с окружающими предмета-

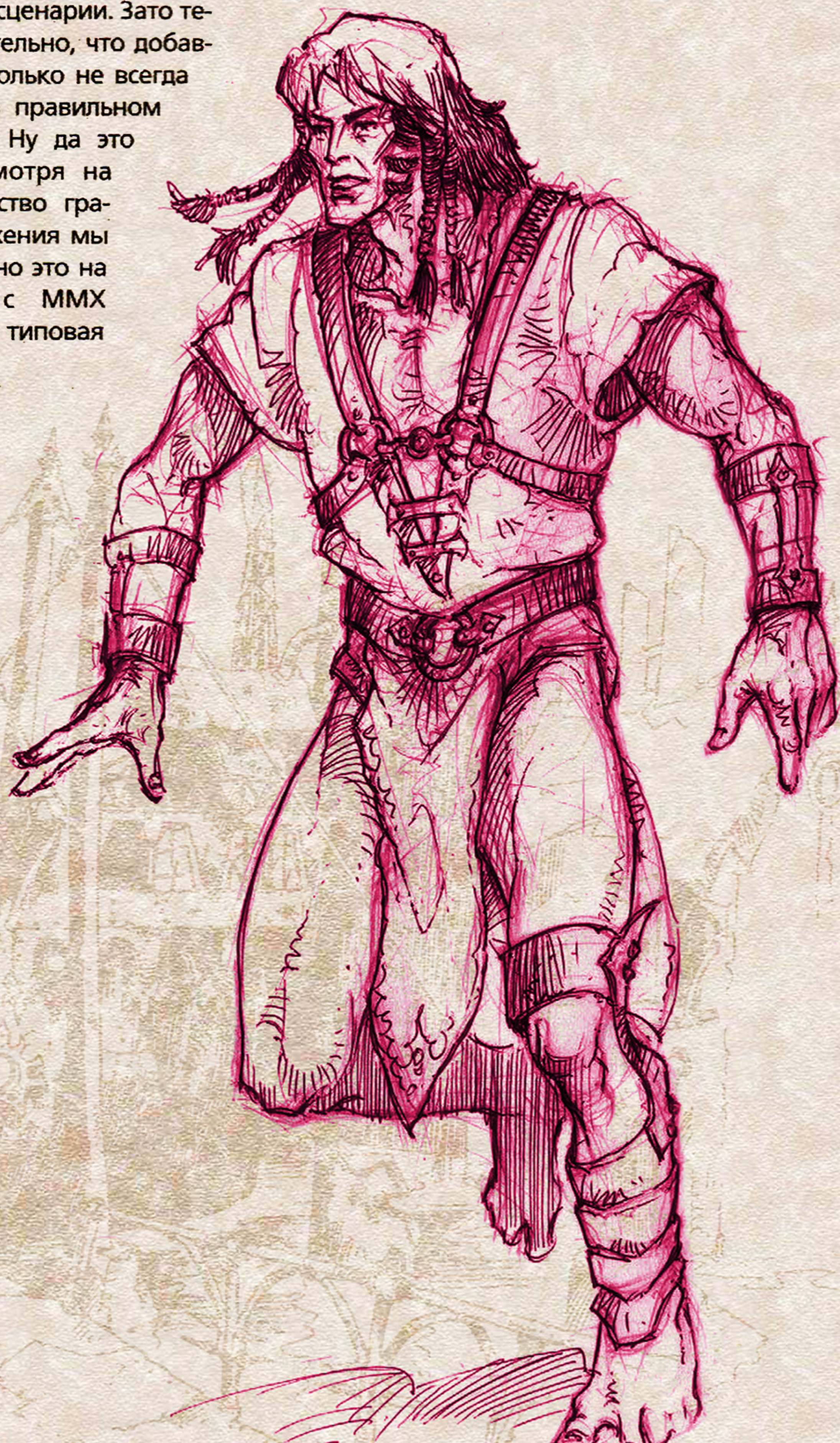
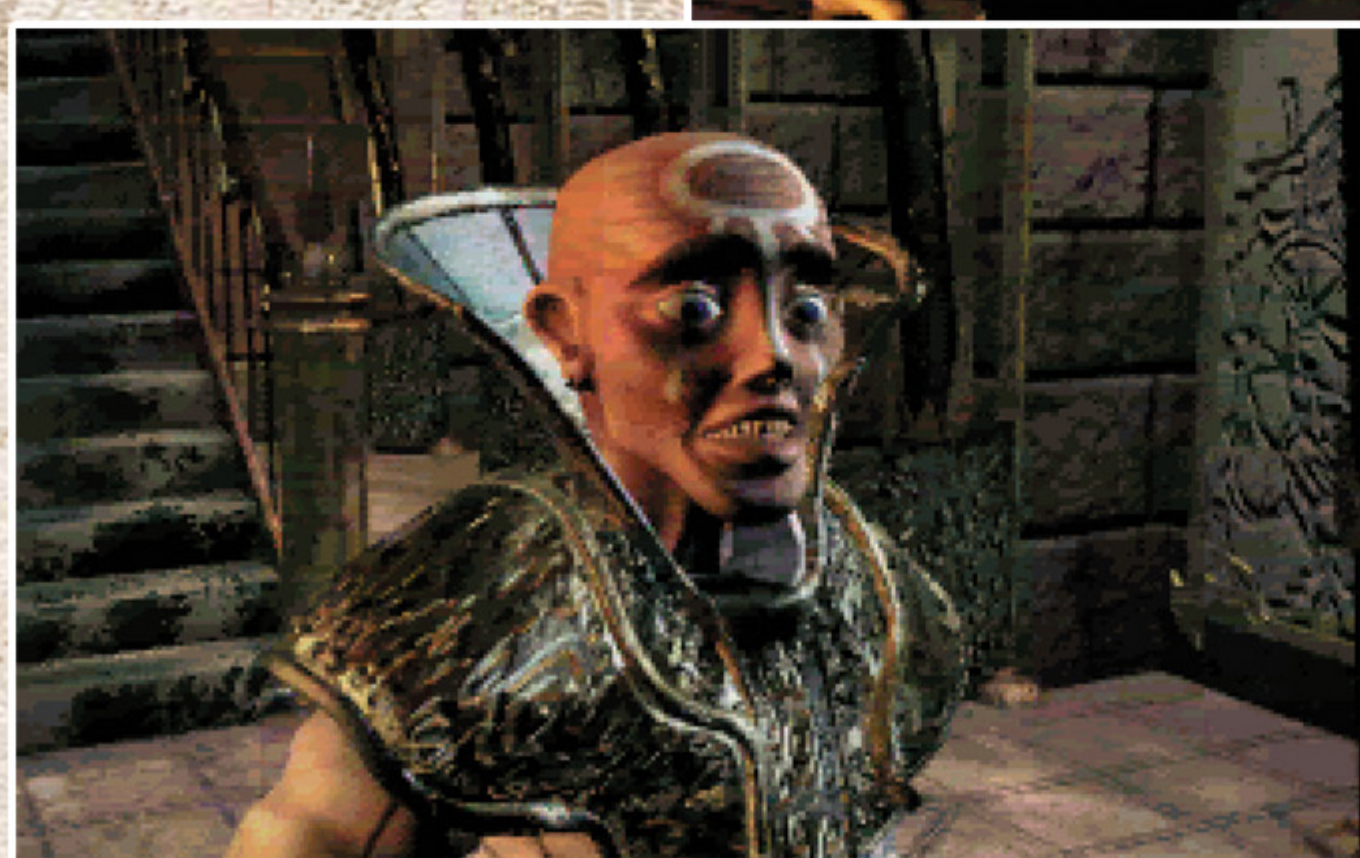
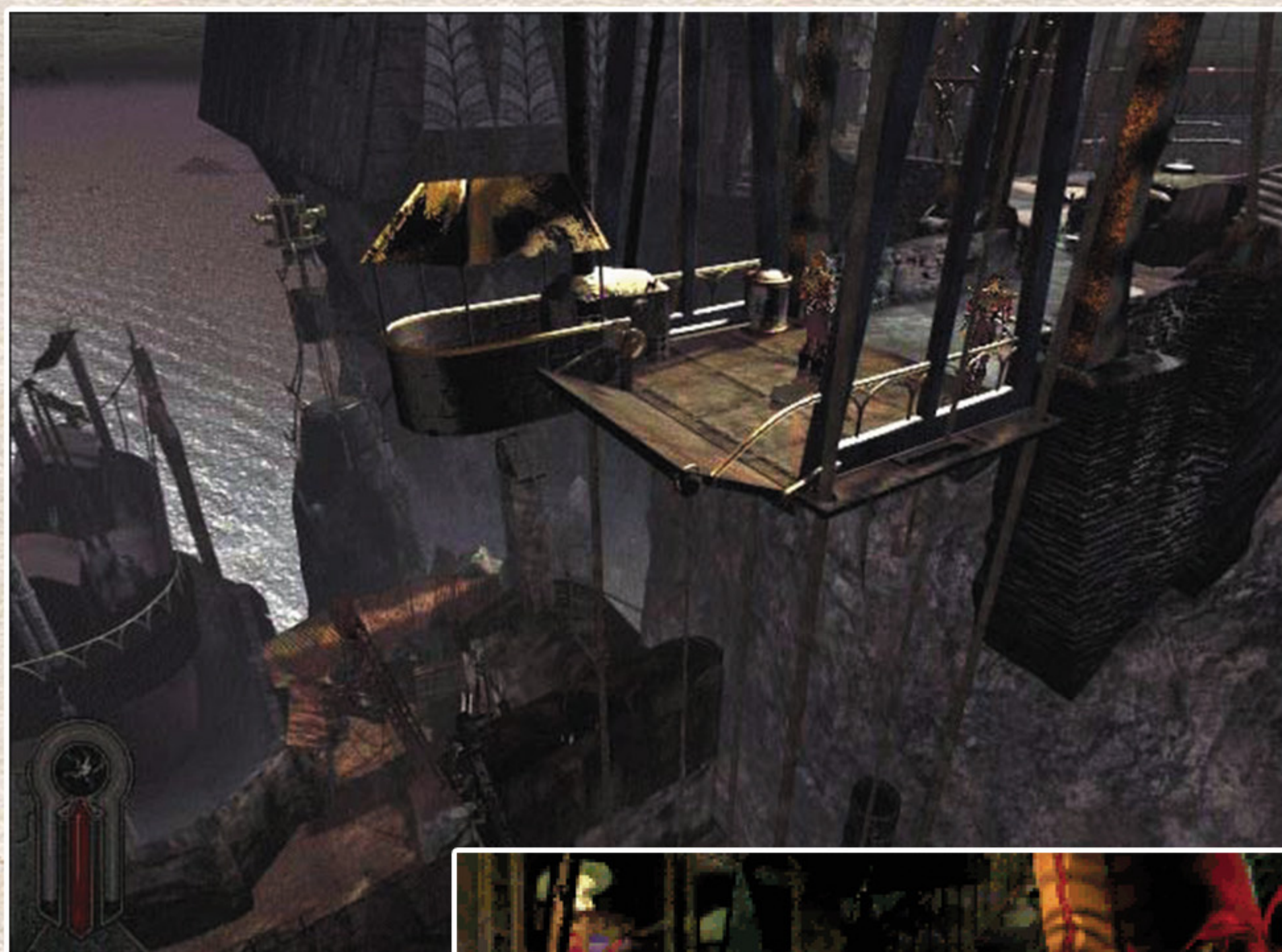


ми, если это не заложено в сценарии. Зато тени сделаны просто замечательно, что добавляет реалистичности. Вот только не всегда они падают в правильном направлении. Ну да это мелочи. Несмотря на высокое качество графики, торможения мы не заметили, но это на Pentium-166 с MMX (увы, не самая типовая машина).



Время от времени действие прерывается великолепно выполненными анимационными роликами, необходимыми для развития сюжетной линии. Подобных вставок довольно много (игра выйдет на двух CD дисках), что увеличивает привлекательность продукта. Вы не замечали за собой, что часто играешь не столько ради самого процесса, а чтобы посмотреть очередные красивые картинки? Впрочем, в ряде появившихся в последнее время продуктов кроме них больше ничего достойного и нет.

Action часть представляет собой (из того, что мы видели) бои с использованием холодного оружия. Конечно, эту игру нельзя сравнивать с полноценным fighting'ом, где ударов





Adventure в реальном времени тоже скрывает в себе ряд интересных особенностей. В большей части подобных игр действие происходило только в том месте, где в данный момент находился главный герой. В **Dark Earth**, как обещают разработчики, мир максимально приближен к реальному и не будет ждать, пока вы надумаете пошевелиться. Если очень долго идти на встречу, то можно и опоздать. Это может не понравиться тем, кто привык к планомерному обходу игрового мира с применением всего имеющегося в заголовке на всем подряд (типа щелкнуть спичками по воде), так как вынуждает

вникать в суть происходящего. Вот если бы



еще игра была переведена на русский... Но не будем о больном (четыре часа диалогов - и приличная их часть для многих, увы, будет потеряна).

Дополнительные возможности (и лишние проблемы) предоставляет также наличие трех различных режимов взаимодействия героя с окружающим его миром: светлый, темный и боевой

режимы. Соответственно, количество возможных вариантов развития событий в некоторых случаях утраивается. Охо-хо. Ну так зато есть возможность переиграть все по-новому с самого начала (это называется «high replayability»).

Интерфейс в игре простой и удобный. Несколько раздражает отсутствие мыши (управление с клавиатуры и джойстика), но зато экран не загроможден всякими меню и индикаторами. Все это, конечно, есть, только скрыто. Звуки и музыка высококачественны, но это сейчас уже стандарт. Единственное, что мы можем сказать по этому поводу, так это то, что музыка подобрана удачно, а звуки реалистичны. Карты мы, увы, не обнаружили. Несколько неудобно выполнена возможность сохранения игры - его можно осуществлять только в определенных местах, что опять же заставляет сначала думать, а потом делать. Под конец несколько цифр от разработчиков: около ста трехмерных персонажей, восемьсот звуков, несколько часов анимации.

Так что очень советуем вам поучаствовать в очередном столкновении Света и Тьмы!



Интересный сюжет, неплохое сочетание жанров



Ощутимое время загрузки новой сцены, некоторая дисгармония между интерьерами и объектами

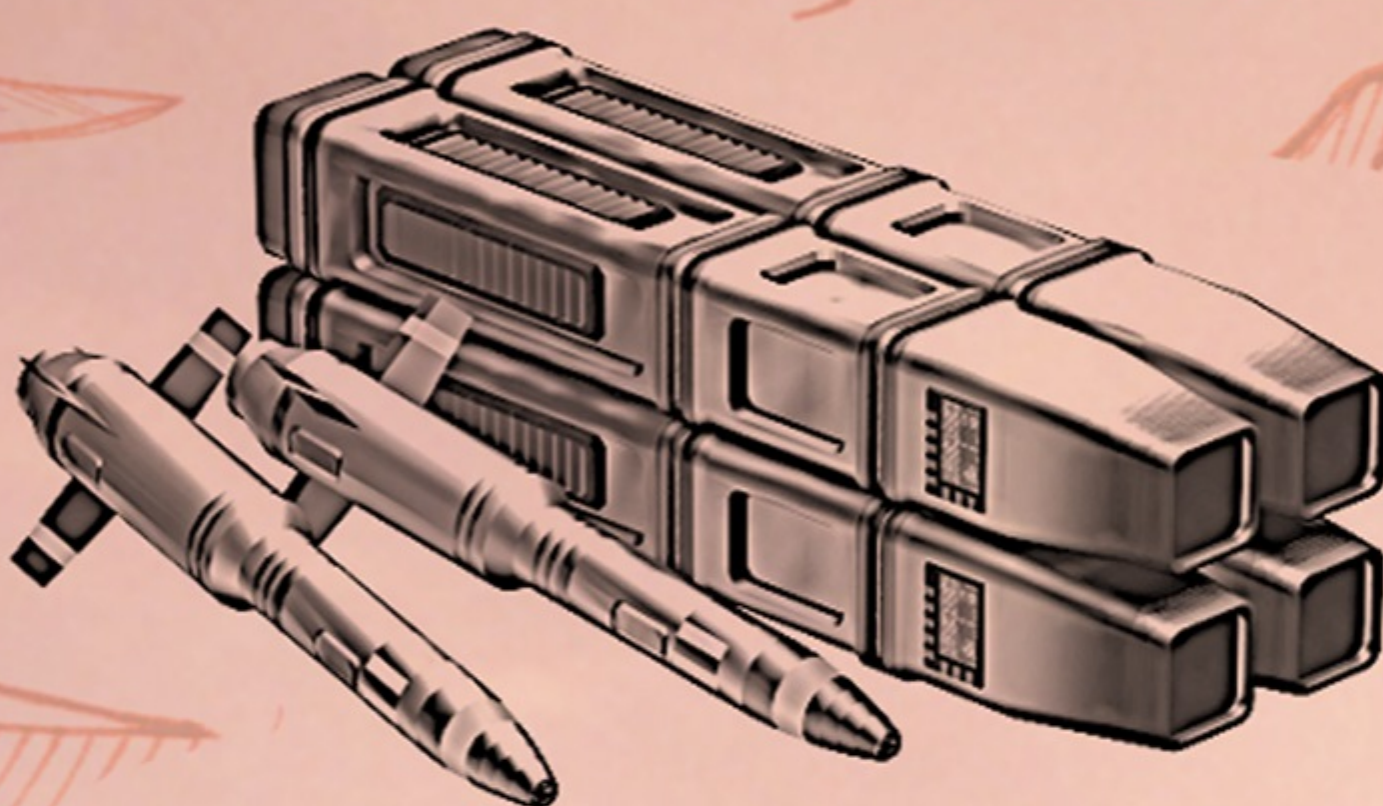


Прекрасная игра

9



PARKAN ХРОНИКА ИМПЕРИИ



Жанр: Симулятор/3D Action
Разработчик: Nikita, Ltd
Издатель: Nikita, Ltd
Требования к компьютеру: P-120, 16 Mb RAM (минимум), P200 MMX или P-II, 32 Mb RAM (рекомендуется); 4X CD-ROM Win'95

Вот и наступили долгожданные времена, когда российские разработчики настолько окрепли и возмужали, что стали в состоянии создавать действительно масштабные продукты. Причем настолько масштабные, что дух захватывает. До появления в продаже **Parkan**'а российские игры в силу ряда причин явно не стояли в одном ряду со своими зарубежными конкурентами. Не секрет, что сегодня разработка хорошей игры требует гигантских капитальных вложений, и небольшим командам разработчиков, тем более из России, становится все труднее и труднее соперничать на равных с такими монстрами, как Electronic Arts, Activision и т.д. Но именно такая ситуация заставляет их больше внимания уделять самой игре для того, чтобы их продукт не затерялся на полках магазинов. И хотя

Parkan несомненно привлечет к себе дополнительное внимание на волне успеха технологии MMX, а также по причине вполне объяснимой, но порой слишком чрезмерной любви наших покупателей к играм именно российских производителей, главные его достоинства как раз лежат в плоскости самого игрового процесса.

Parkan, несмотря на некоторые проблемы, несомненно является особой игрой. Во-первых, это первый настоящий выход фирмы Nikita на рынок взрослых продуктов. А во-вторых, выход этот можно смело назвать самым большим событием российской игровой жизни этого года. Потратив на разработку игры более трех лет, ее создателям удалось дать игрокам по-настоящему гигантскую игру, причем довольно высокого качества, и (очень на это надеюсь) революционизировать тем самым всю российскую игровую индустрию. Итак, ближе к делу.

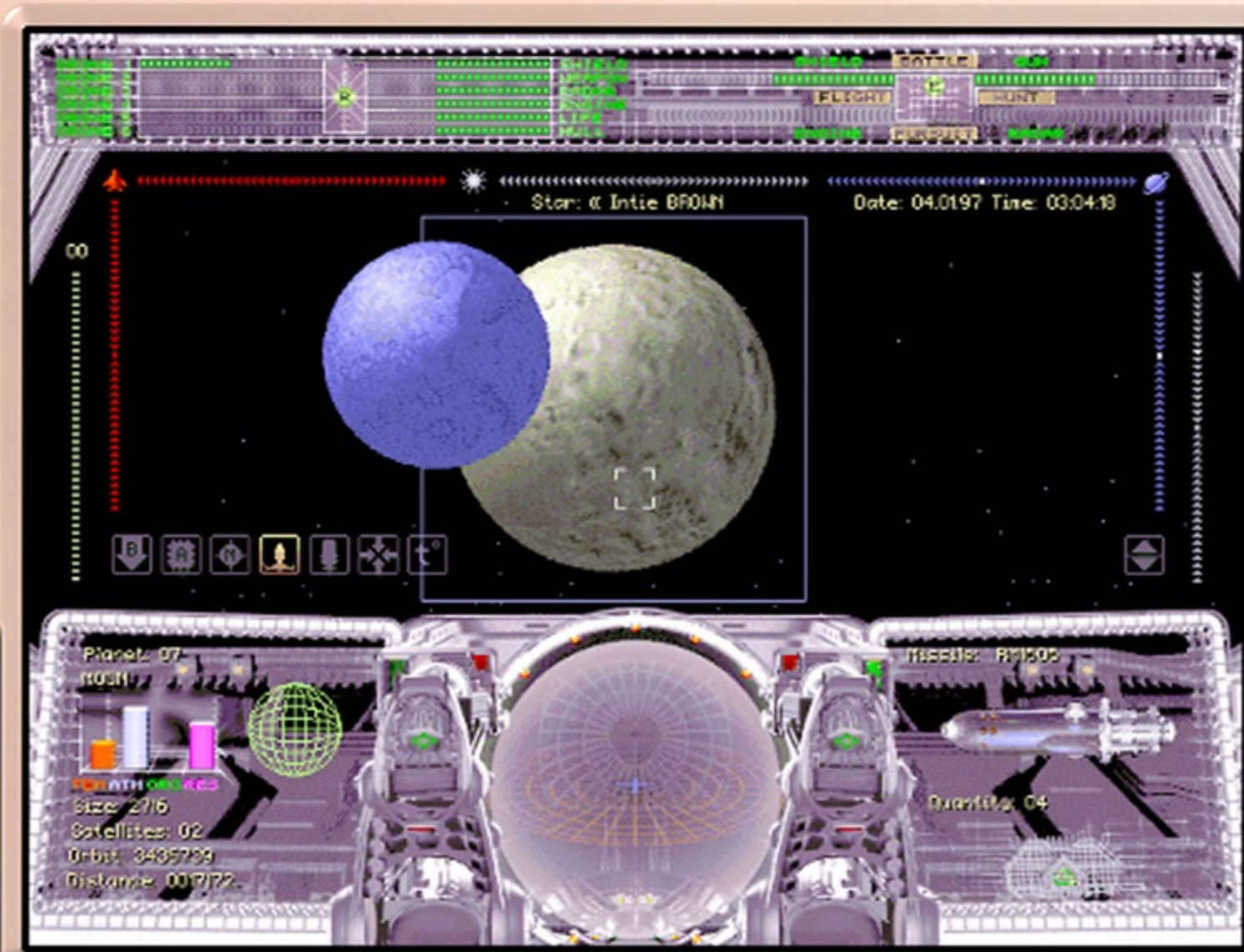
Вы — пилот космического корабля **Parkan**, что в переводе с одного из древних

языков означает «бумеранг», соответственно и форма корабля и его назначение вполне понятны. Основная задача, составляющая лишь малую часть огромного сюжета (вкратце рассказанного на пятнадцати страницах руководства к игре) состоит в том, чтобы найти место аварии исследовательского корабля Wanderer, направленного ранее в закрытый сектор Лентис, чтобы выяснить причину



странных колебаний в пространственной сети. Ваш корабль также был запущен в этот закрытый сектор, однако в процессе полета внезапно отказало несколько основных систем, и часть оборудования с Паркана улетучилась, как говорится, в открытый космос. Теперь, оставшись без возможности покинуть звездную систему, без связи с базой, да еще и без достаточного количества топлива надеяться приходится только на себя. Для начала необходимо найти джампер, позволяющий путешествовать меж звезд, а затем уже приступить к выполнению своей задачи.

Дело в том, что несмотря на то, что сюжет диктует определенное развитие событий, которые, правда, каждый раз заново случайно генерируются, игрок может, в принципе, выбрать абсолютно любую стратегию существования и поведения в мире игры. Можно стать свободным торговцем, пиратом, наемником, капиталистом, искателем приключений на свою голову, можно даже не иметь определенного рода деятельности, а

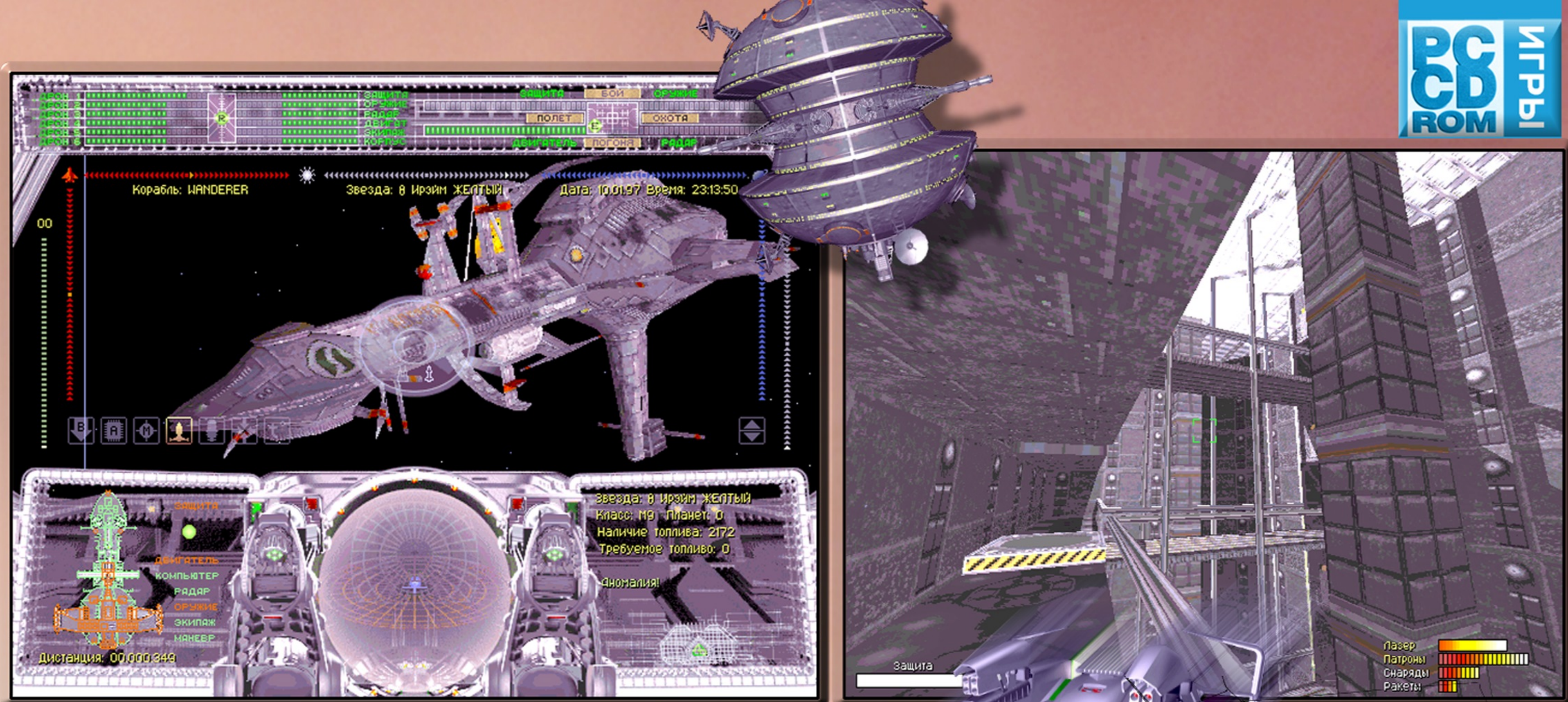


просто слоняться от системы к системе в поисках какой-нибудь наживы или выгодной операции. В этом смысле свободы в **Parkan**'е значительно больше, чем, скажем, в Privateer'e, который также строится на подобном игровом процессе. Что резко отличает **Parkan** от подобных космических игрушек — так это наличие возможности не просто перебирать картинки, садясь на очередную планету, а действительно путешествовать по космической базе, или по космопорту (кому как нравится). Все это с помощью трехмерного движка с игровым процессом в стиле System Shock. Каждая база весьма логично построена: суще-



ствуют помещения для отдыха экипажей, система энергоснабжения, складские помещения, шахты, заводы, на некоторых даже имеются линии метро, соединяющие части колонии. Также везде имеется центральный компьютер, с помощью которого и можно совершать торговые операции и получать миссии и нужную информацию. Функции компьютера в принципе вполне сходны с торговыми терминалами в Privateer II. Некоторые планеты не имеют хозяина,





некоторые же принадлежат различным кланам, которые владеют не только самой планетой, но и всеми постройками, шахтами и лабиринтами, они же и выставляют там охрану в виде патрулирующих местность роботов. Кроме этого, можно посещать и спутники этих планет (на которые можно попасть, летая в ручном режиме управления).

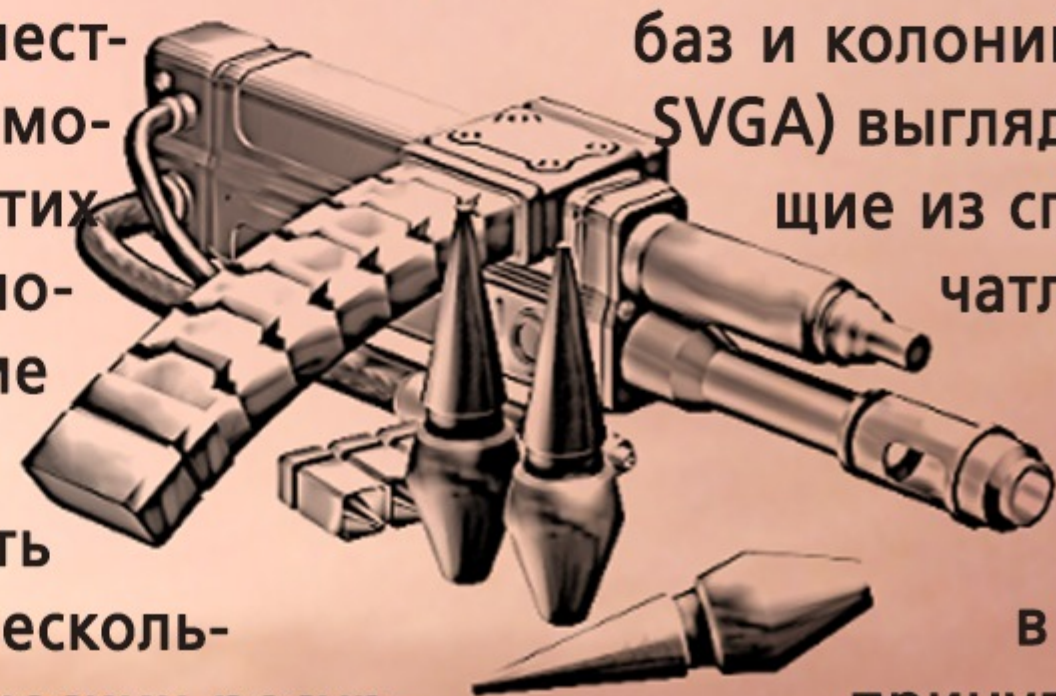
Игрок может заполучить во владение планету (или несколько) и при наличии энергетических ресурсов на ней получать стабильную прибыль. Кроме этого, во время космических сражений вы можете взять любой корабль на бордаж и исследовать его изнутри. Жаль, что захватить его и присоединить к своей флотилии нельзя, однако в остальном это сильно дополняет игровой процесс. Приходится решать: просто добить врага или же еще и пожить за его счет.

Однако все вышесказанное составляет лишь самую малую часть возможностей, предоставляемых игрой. На самом же деле, мир **Parkan** просто неисчерпаем. Но именно этот аспект игры для многих может показаться слишком сложным и порой даже скучным. Единственный совет, который я здесь могу дать: перед тем как купить игру, проверьте себя на отношение к Privateer, Elite и тому подобным играм, так как **Parkan** весьма и весьма на них похож.

Каково же у «Никиты» получилось графическое исполнение данной концепции? Тут нет однозначного ответа. Бои в космосе

проходят очень резко. Корабли напичканы полигонами и очень даже объемны на вид. Чего не скажешь о жителях баз и колоний. Если лабиринты (особенно в SVGA) выглядят объемно, то роботы, состоящие из спрайтов, несколько портят впечатление.

Неплохой находкой можно назвать использование «зумера» (оптического прицела) в action части игры. Можно принудительно (посредством стрельбы) погасить все освещение. Привычных



любому «думеру» карт вы не найдете. Это, конечно, не очень хорошо, однако лабиринты кораблей одного типа идентичны, а на всех дверях нанесены специальные маркеры, по которым без проблем можно найти дорогу.

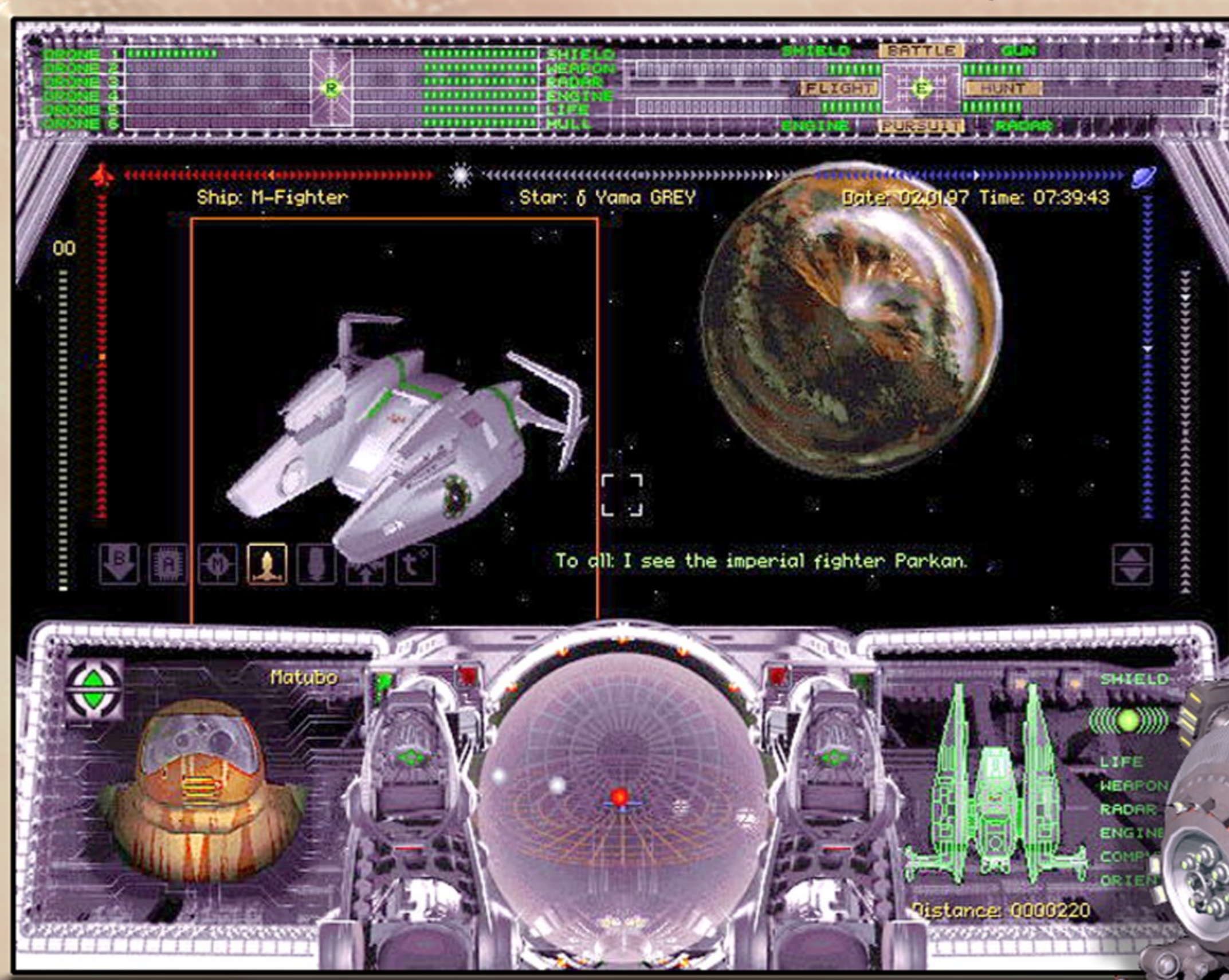
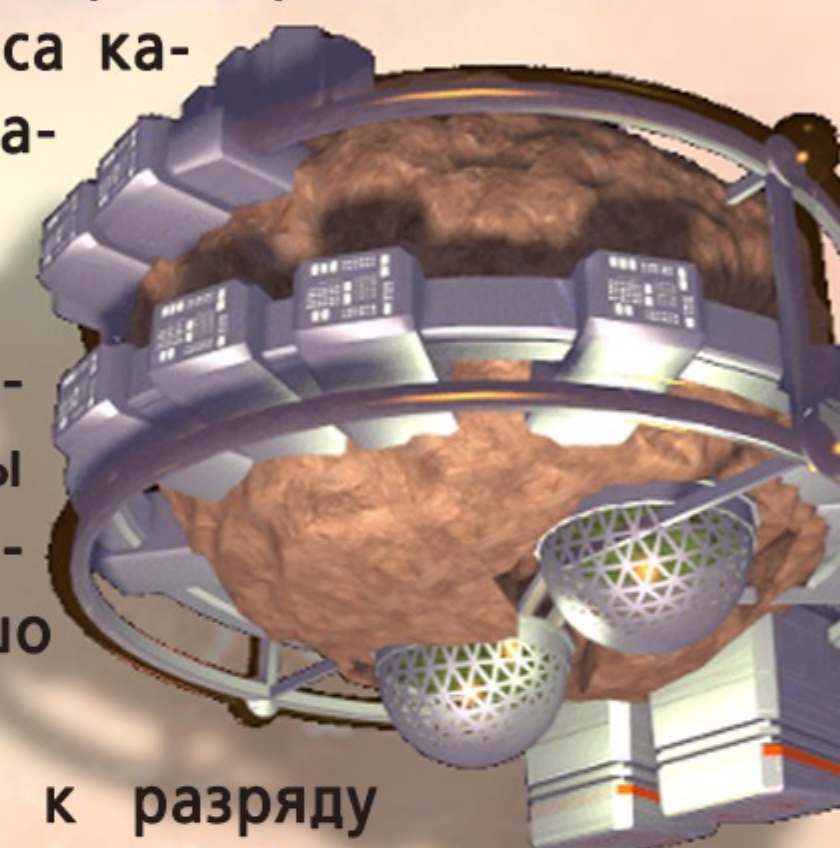
Как вы уже наверное заметили, рекомендуемые требования к игрушке способны повергнуть рядового пользователя в легкий шок, но даже 133/166-ой будут «тянуть» игру весьма сносно, однако не без тормозов. И если вас не пугают прогулки в VGA-

шных лабиринтах, то все остальное вам должно понравиться.

Интерфейс сделан с явным старанием и очень удобен: с подсказками, возможностью на всем щелкать мышкой, красивым радаром и удобной картой навигации.

Отдельно стоит отметить хорошо сбалансированное управление космическим кораблем, когда вы можете в нужный момент быстро перейти с ручного на полуавтоматическое управление и наоборот. Кроме этого, все элементы интерфейса кабины вашего корабля удачно дублируются горячими клавишами на клавиатуре. И, наконец, информационные экраны действительно информативны и так же хорошо продуманы.

Parkan относится к разряду игр, которые могут понравиться не сразу, а с течением игрового времени. Поэтому прежде чем выносить свое решение, я бы посоветовал вам построить хотя бы одну базу...



Многообразная игровая концепция, масштабность игрового процесса



Высокие системные требования, недостатки в графике



Первый российский претендент на роль Privateer/Elite киллера

8



TAKE NO PRISONERS

Жанр: 3D action
Издатель: Red Orb Entertainment
Разработчик: Raven Software
Требования: P-90, 2-х CD-ROM, к компьютеру: 16 Mb RAM, SVGA

сильно сомневаюсь.

Но как бы там ни было, речь идет не о Mageslayer, а именно о **Take No Prisoners**. Лучше уж синица в руках, чем журавль в небе. Первоначально складывалась примерно следующая картина: **Take No Prisoners** представлялся динамичной аркадой с набором из шести стандартных кнопок (вправо-влево-вверх-вниз, стрельба и смена оружия). Помимо этого обещалась великолепная графика и анимация (хотя когда она не обещается-то?). Коро-

ИНТЕРЛЮДИЯ

Для меня лично проект **Take No Prisoners** явился полной неожиданностью. Еще совсем недавно Raven Software (это все знают, но на всякий случай напишу еще раз – создатели Heretic и Hexen) анонсировали игру Mageslayer, которая представляла из себя типичную приставочную аркадную стрелялку с видом сверху. И вдруг как гром среди ясного неба новый проект от Raven – игрушка **Take No Prisoners**.

Я поначалу сильно сомневался в успехе этого мероприятия. Знаете ли, за двумя зайцами погонишься... Но скепсис был немедленно развеян, ведь свои слова фирма подкрепляет делом, а именно демо-версией **Take No Prisoners**.

Вот тут я уже призадумался над судьбой Mageslayer. Официально на данный момент еще никто не сказал проекту «стоп», но в том, что игровым массам будет нужен Mageslayer, этот перепев **Take No Prisoners** для любителей фэнтези, я



че говоря, по первоначальному впечатлению **Take No Prisoners** был не более чем новой аркадой с клевой графикой. Но демо-версия игры полностью изменила взгляд на вещи.

Take No Prisoners оказался, мягко говоря, не тем, что ждали. Точнее, гораздо большим, чем предполагалось до знаком-

ства с игрой. Свои обещания компания Raven выполнила: действительно динамике игры могут позавидовать многие представители аркадного жанра, а графика выше всяких похвал.

ГРАФИКА

Собственно, все «навороты» **Take No Prisoners** и начинаются с графики. Игра не ограничивается привычным видом сверху-сбоку, помимо него есть и еще одна камера, которая расположена вертикально над игроком. «Зачем это надо?» – спросите вы. Вторая камера пред-



ложена не для того, чтобы играющий раз и навсегда определился, как ему удобней играть и забыл о переключении камер, а для того, чтобы можно было получить более полную картину происходящих событий. Например, на мой взгляд, изометрическая камера больше подходит для походов по городу и поиска каких-либо объектов, в то время как вертикальная камера идеальна для сражения с толпой врагов, так как дает возможность видеть все пространство вокруг героя (в том числе вы видите и тех подонков, которые нападают со спины, в режиме же изометрической камеры их практически не видно).

Помимо этого клавишами Page Up, Page Down, Home, End можно регулировать положения камер и их приближенность к главному герою. Вот и считайте, сколько, всего обзоров реализовано в игре.

Как я уже говорил, графика в целом находится на высоте. Все объекты созданы из полигонов, реализован real-time lighting. Сооружения не являются пререндеренными моделями, а создаются в реальном времени. Анимация героя и противников достаточно реалистична, но в режиме низкого разрешения (поддерживаются 320x200, 640x400, 640x480 и некоторые другие режимы с 3D-акселераторами) спрайты активных объектов смотрятся немного аляповато. Единственное «но»: мне





не очень приглянулось некое серое однообразие окружающих территорий, хотя это уже камень в огород дизайнеров, а не программистов, корпевших над созданием движка.

Наиболее показательным моментом является то, как главный герой плавает. Во многих играх плавание – это такое же движение, только с меньшей скоростью и другими спрайтами анимации. В **Take No Prisoners** плавание реализовано действительно реалистично: в момент, когда герой разводит руки, его скорость максимальна, затем она замедляется. В итоге получается движение рывками, что полностью соответствует действительности.

Но не одной графикой сыт геймер, главное – это играбельность, и никуда от этого не денешься. А последняя в свою очередь складывается из таких отдельных деталей, как управление, интерфейс, искусственный интеллект противника, арсенал оружия, наличие загадок и многих, многих других факторов.

УПРАВЛЕНИЕ

Что же, поехали по порядку. Первым по списку шло управление. Что о нем можно сказать? Как же я ошибался, говоря о «шести стандартных кнопках»! Реально задействовано более полутора десятков клавиш, причем подавляющее большинство из них необходимы практически постоянно.

Очевидные вещи по части управления не перечисляю (передвижение, стрельба и т.п. аналогично стандартным doom'оподобным играм). Начну с того, что в вашем распоряжении есть устройство Personal Data Device (PDD), представляющее из себя миникомпьютер, в который понапихана информация об оружии, броне, различном оборудовании, карте района и многое другое. Для multiplayer-режима PDD явля-

ется еще и устройство коммуникации с другими игроками. В общем, PDD – штука полезная и нужная. Вызывается устройство клавишей «~» (тильда).

«Листание» оружия и предметов можно производить с помощью кнопок «Q», «A» и «W», «S» соответственно. Полный список inventory или оружия вызывается нажатием «]» или «[» соответственно, ими же можно «пролистывать» список.

Пробел необходим для активации некоторых предметов



(компьютеры, автомобили и т.п.). Для использования выбранного предмета нажимайте «Enter».

Главный герой может не только бегать и прыгать (клавиша «shift» и «/»), но и передвигаться на корточках или вообще ползать попластунски. Для смены положения героя используются кнопки «D» и «C».

Наконец, самое главное. Переключение камер производится клавишей «tab». С непривычки я все пытался вызвать ею карту города. Безуспешно.

Вот собственно и все основное управление. Если приведенного списка клавиш покажется мало, то нажмите F1 – получите полный список (на четырех страницах!) всех задействованных кнопок.

СЮЖЕТ И ИГРОВАЯ СРЕДА

Вот я заладил «главный герой, главный герой»... А кто он, собственно? Нашего командос зовут Slade, он – один из уцелевших в атомном катаклизме будущего. Чего ему надо? Надо ему найти некий преломляющий матричный кристалл (refractive matrix

crystal) – видимо, штука в хозяйстве полезная и нужная. Честно скажу, зачем этот кристалл нужен и для чего он понадобился Slade, я пока не знаю. Но факт остается фактом – Slade отправляется на поиски пресловутого матричного кристалла.

Путь главного героя будет лежать через трудобы города, сквозь подземные туннели и еще через бог знает какие «злачные» места. Все эти «прелести» путешествий будут сдобрены обилием мутантов, профессиональных убийц, свихнувшимися одиночками-маньяками. А постыдный мир таков: «убей или будешь убит», поэтому советую стрелять во все, что подает хоть какие-то признаки жизни.

Можно разносить в пух и прах и неодушевленные объекты, например, автоматы для продажи пепси или автомобильные шины, валяющиеся на дороге. Был бы лишний патрон в винчестере...

Что здорово – так это нелинейность **Take No Prisoners**. Другими словами вам



не придется последовательно переходить от одного этапа к другому, от миссии к миссии. Вы вольны в своем выборе, нужно лишь добраться до поезда подземки, грузового автомобиля или глисера, на любом из которых можно добраться до соседнего участка

(всего в **Take No Prisoners** 20 таких районов). Помимо этого в полной версии игры есть три вида транспорта, на которых можно лихо колесить по развалинам городов.

ОРУЖИЕ И ПРЕДМЕТЫ

Что, что, а список оружия и различных предметов впечатляет. В полной версии игры насчитывается двадцать одно





средство уничтожения. Правда, сюда входит не только ручное оружие, но и различные гранаты, взрывчатки, мины и т.п.

Ручное оружие порадует любого любителя жанра action: на выбор предлагается мощный винчестер, лазерная винтовка, плазменный автомат, арбалет, заряженный смертоносными стрелами. Помимо этого гигантского списка есть и еще двадцать два предмета, помогающих в сражении. К ним относятся частичная невидимость (stealth device), сеть ракет (rocket net) и другие предметы.

Как видите, экипировочка не детская. А следовательно зачем-то это все нужно – ведь просто так ничего не делается. Как вы думаете зачем? Ответ прост – для защиты собственной жизни от нападков агрессоров, которых ни много ни мало, а двадцать два вида. Поверьте, это гораздо больше, чем кажется, ведь противники, появляющиеся ближе к концу игры стоят двадцати, встречающихся на начальных этапах. Поэтому можно считать, что силы почти сбалансированы, для достижения окончательного перевеса в сторону Slade необходимы ваша реакция, умение правильно планировать бой, а также мастерство обращения с оружием.

MULTIPLAYER

Но ничто не может сравниться с multiplayer режимом – в нем-то вся изюминка. Несмотря на весьма продвинутый AI, он все же не может полностью заменить «приликованного» товарища. **Take No Prisoners** поддерживает все возможные варианты соединения: сеть, модем, нуль-модем. Наибольший интерес представляет первый вариант, так как в этом случае могут одновременно меряться силами до восьми человек.

Вся прелесть multiplayer режима **Take No Prisoners** заключается в шести доступных вариантах игры. Предлагаются на выбор: Arsenal (победителем становится наиболее хорошо экипированный игрок), Stockpile (напоминает Capture the Flag), Assassin (каждый игрок получает персональную цель, которую ему необходимо стереть с лица земли), также есть и более продвинутые варианты: Capture The Crystal, Kill at Will, Strike Force.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Take No Prisoners работает под управлением Windows 95, причем требует DirectX версии 3a или выше. Если вы не являетесь обладателем 3D акселератора, то придется



компенсировать его отсутствие скоростью процессора. Для режима 320x200 (это всего лишь VGA графика!) потребуется Pentium 90 с 16 Mb RAM. Как вам этот минимум?

Для нормальной работы требуется что-то более совершенное. Например, Pentium 166 с 32 Mb RAM, причем в разрешении 640x480 игра все равно немного «притормаживала» (лично проверял). Требования для сетевой игры я не называю, подумаете еще, не дай бог, что издаюсь. Но это не я – это создатели игры.

За все придется платить, в частности и за мощную графику. Играть на низком разрешении я, например, не могу позволить себе, исходя даже из чисто принципиальных соображений (Какой нынче год на дворе? То-то же!), а до покупки 3D карт еще не все «дозрели».

ИТОГИ

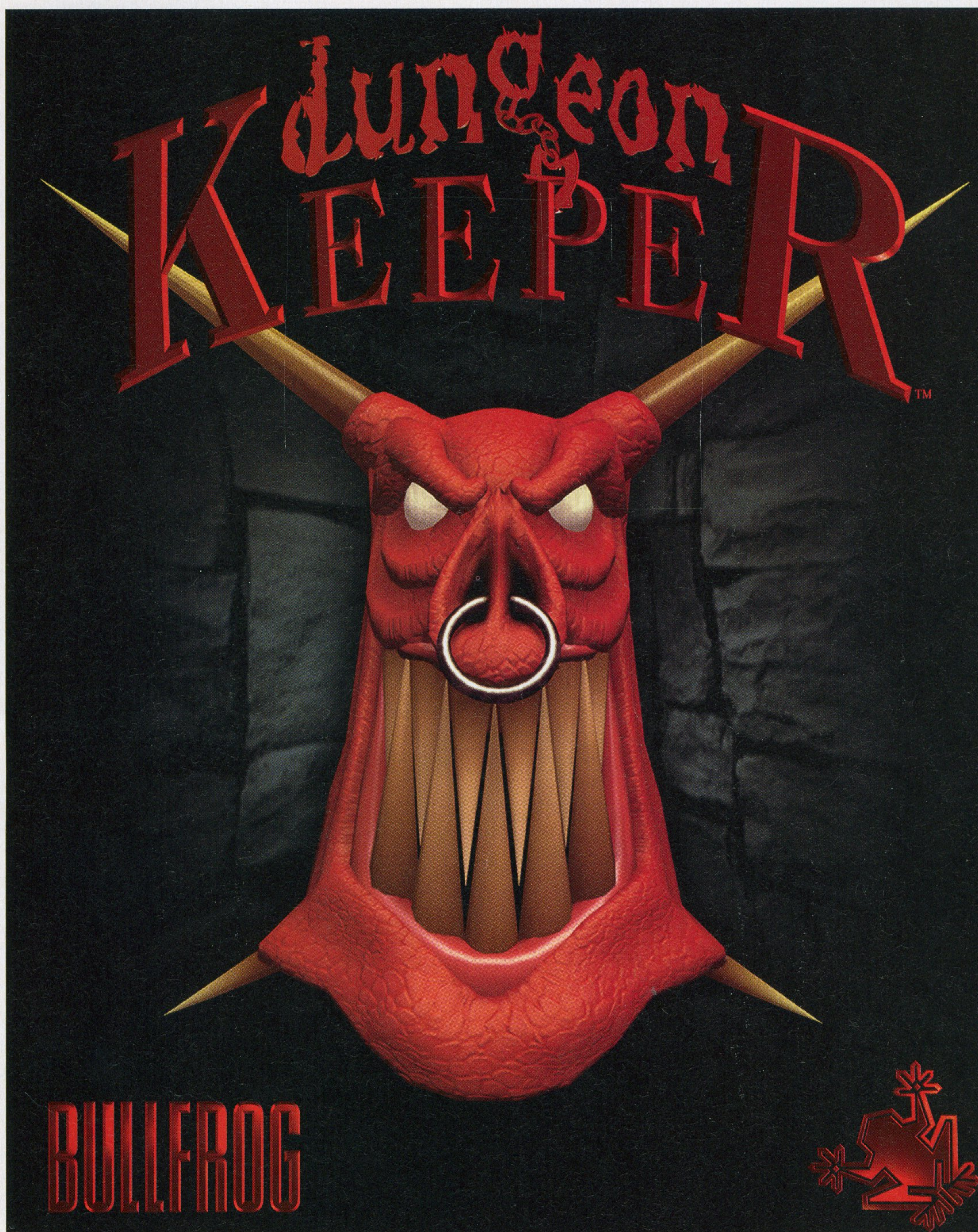
Take No Prisoners – впечатляющая игра. Она не уступает в динамике аналогичным приставочным собратьям, используя при этом преимущества «персоналок». Есть в игре также несколько моментов, которые выводят ее за привычные рамки прямолинейных аркад. В общем, **Take No Prisoners** – идеальный вариант для любителей динамики и действия.



- +** Отличная графика, море действий, оригинальные идеи, не присущие аркадным играм
- Высокие системные требования
- Приятная, увлекательная аркадная игра с некоторыми нововведениями

8

ПОСТУПАЙ ПРАВИЛЬНО – БУДЬ ПЛОХИМ !



Спрашивайте лучшую игру 1997 года с полной документацией на русском языке
в магазинах "GameLand", "Белый Ветер", "Союз", "Компьюлинк", "Партия"




По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию "Софт Клуб"
Телефон 232-6952, факс 238-3889, e-mail: info@softclub.ru
Приглашаем к сотрудничеству московских и региональных дилеров

10 часов

бесплатно

для всех, подключившихся в сентябре.

Спешите!



internet

В ОДНО касание



129223, Москва, пр-т Мира,
ВВЦ.
www.portal.ru
www.teleport-tp.ru
E-mail: info@portal.ru



БУДЬ С НАМИ, И МИР СТАНЕТ БЛИЖЕ

Добро пожаловать
в *internet* – мир без границ:
географических, политических,
этнических. Мир, в котором вы
– желанный гость, потому что
этот мир создан человеком,
создан для людей.

Однажды вступив
в *internet*, вы становитесь
его полноправным
пользователем. Но для этого
не обязательно
профессионально разбираться
в компьютерах.

Здесь вы найдете всё, что
вам необходимо:

• **вам нужно работать?
пожалуйста!**

общайтесь с коллегами
и деловыми партнерами,
узнавайте самые важные
новости и деловую
информацию, значительная
часть которой доступна на
русском языке.

• **вам нужно отдохнуть?
нет проблем!**

В вашем распоряжении
огромный выбор
компьютерных игр,
музыкальных программ, кино
и спорт. У вас есть хобби?
Найдутся сотни и тысячи
людей, которые разделяют
ваши увлечения и будут
рады обсудить с вами
последние новости,
да и просто поболтать.
Вы обязательно найдете
новых друзей.

Всё, что вам нужно –
сделать первый шаг.
Подключившись к сети
Портал® вы не будете
испытывать никаких неудобств
в мире *internet*.

К вашим услугам:

- круглосуточная служба поддержки.
- более сотни высококачественных телефонных линий, что исключает проблему их занятости.
- собственный канал в зарубежные *internet* сети, на котором не бывает переполнения (убедитесь сами: информация о его загруженности доступна в любое время).
- к услугам пользователей богатые информационные и развлекательные ресурсы нашей сети.

Вы не знаете, с чего
начать?

Есть возможность получения
тестового входа в сеть.

ПОЗВОНИТЕ НАМ!

Тел.: 7 (095) 234 5678
Факс: 7 (095) 974 7138

ВСЕ! ВСЕ! ВСЕ!

ЭКОНОМЬТЕ ВРЕМЯ.

**СПЕШИТЕ В МАГАЗИНЫ КОМПАНИИ БИТМАН.
ЕСТЬ ВСЕ. ПО ОЧЕНЬ ВЫГОДНЫМ ЦЕНАМ.**

ПРИНТЕРЫ

струйные:

HP DeskJet 400/670	\$166/230
HP DeskJet 690C+	\$276
Epson Stylus 200/Color200	\$175/205
Epson Stylus 1000 (A3)	\$540

лазерные:

HP LaserJet 6L	\$430
----------------	-------

с термопечатью:

Citizen Printiva 600 C	\$780
Citizen Printiva 1700 + Scanner	\$1030

МУЛЬТИМЕДИА КОМПЬЮТЕРЫ

R-Style Proxima MC 5/166e MMX (EDO-RAM 16 Mb/HDD-1,7Gb/CD-ROMx16/SB16)	\$815
R-Style Proxima MC 5/133e (EDO-RAM 16 Mb/HDD-1,7Gb/CD-ROMx4/SB-PRO)	\$670
Compaq Presario 4760 (Pentium 166MHz MMX/RAM 24 Mb/HDD 2,1Gb/16xCD-ROM/SoundBlaster 16/fax-modem 33,6 Kbps/мультимедиа монитор 15")	\$1769

МУЛЬТИМЕДИА НОУТБУКИ

R-Style Tornado TFT 11,3" (Pentium 133MHz/RAM 16Mb/HDD 1,3Gb/10xCD-ROM/SB16)	\$2799
Canon Innova Book (Pentium 75/RAM 16Mb/HDD 810Mb/SB-PRO)	\$1699

ИГРОВЫЕ ПРИСТАВКИ

Sony Playstation	\$200
Nintendo 64	\$230
Gold Star 3D0 (2 игровых CD)	\$130
Sega Saturn (5 игровых CD)	\$260
Sega Mega CD2 (1 игровой CD)	\$60
Sega Pico (детский обучающий компьютер от 3-х лет)	\$99

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Огромный выбор игр ведущих мировых производителей: Virgin, Electronic Arts, Sierra, GT Interactive, Interplay, Activision. Мультимедиа диски на русском языке: энциклопедии, игры, интерактивные мультфильмы, обучающие программы от фирм New Media Generation и «Кирилл и Мефодий».

АКСЕССУАРЫ ДЛЯ ИГР

Thrust Master Formula T2 (руль+педали)	\$170
CH Products (джойстик)	\$79
Advanced Gravis GamePad	\$25
Logitech (джойстик)	\$15
Saitek (джойстик)	от \$7 до \$33

МОНИТОРЫ

SONY 100SFT	\$479
MAG DX15T (Trinitron)	\$375
MAG DX700T (Trinitron)	\$715
MAG DJ707 (17")	\$620
Samsung 15Gle	\$315

СКАНЕРЫ

Mustec Color 800	\$97
Genius ScanMate Color Deluxe (ручн.)	\$111
Genius Color Page CS (планшт.)	\$270
HP ScanJet 5S (протяжн.)	\$229
HP ScanJet 5P (планшт.)	\$285

ВНЕШНИЕ МОДЕМЫ

US Robotics Sportster V.34+ (33,6) VOICE	\$172
US Robotics Courier V.34+ (33,6)	\$295

КОМПЛЕКТУЮЩИЕ К КОМПЬЮТЕРАМ

Видео платы:

Matrox Millenium 4Mb WRAM	\$229
ATI 3D Xpression+ PC2TV 2Mb SGRAM	\$129

Оперативная память:

SIMM 8/16 Mb EDO RAM	\$33/\$66
----------------------	-----------

Звуковые платы:

Sky Rocket Gold 16 plus 3D	\$23
Yamaha SW 60 XG	\$199

БИТМАН

МЫ ЖДЕМ ВАС В КОМПЬЮТЕРНЫХ САЛОНАХ ПО СЛЕДУЮЩИМ АДРЕСАМ:



Специальные цены для участников программы RMC (R-Style Multimedia Club).
Справки по телефону: (095) 403-9003.

Мясницкая ул., 11. Ст. м. «Лубянка». Тел. (095) 921-0365
Б. Якиманка ул., 21. Ст. м. «Полянка», «Октябрьская». Тел. (095) 230-7516
Таганская пл., 10. Ст. м. «Таганская», «Марксистская». Тел. (095) 911-7233
Декабристов ул., 38/1. Ст. м. «Отрадное». Тел. (095) 403-9003

Телефон для справок: (095) 903-6818. Факс: (095) 401-3917

Наши магазины работают без выходных

По будням - с 10.00 до 20.00, в субботу и воскресенье - с 10.00 до 18.00



Сергей
ДОЛИНСКИЙ

iF-22

Дмитрий
ПЛАТОНОВ

Жанр: Авиасимулятор
Издатель: Interactive Magic
Разработчик: Interactive Magic Labs
Требования к компьютеру: P-90, 16 MB RAM, 4-х CD-ROM, 28.8K модем, DirectX 3.0, Win'95

Недели две тому назад мы возвращались из отпуска на отечественном ИЛ-86 и чуть не переругались, заспорив, какой из недавно вышедших симуляторов полетов круче. В конце концов, авторы этой статьи пришли к довольно странному выводу. Каждый из нас, немного покопавшись в памяти, запросто установит, что он уже давно опробовал в деле самый лучший,



самый легкий в управлении и реалистичный полетный симулятор! Вспомним: лучше всего нам леталось в детских снах — легко и привольно, раскинув руки, мы скользили в пространстве. Четкая картина мироздания, яркие краски, шум ветра, полное ощущение реальности происходящего.... Более того, получаемое удовольствие не стоило ни копейки. Согласитесь, это может быть точкой отсчета.

К сожалению, повзрослев и лишившись детских иллюзий, заново обрести утраченную способность к полетам стало возможным, лишь хорошенько потратившись: компьютер,



видеоакселератор, память, симулятор полетов и т.п. И чем большая достоверность нам нужна, тем больших денег это стоит. Нам говорят: «Погодите, счастье уже совсем близко. Используйте новейшие технологии, последние версии драйверов, самые мощные видеоакселераторы и лучшие процессоры с MMX технологией. Затем покупайте нашу, самую свежую игру, и вы никогда не будете тосковать о воспоминаниях детства!». Примерно под такими лозунгами шла рекламная компания нового авиасимулятора **iF-22 Raptor**, выпущенного недавно Interactive Magic. Компания эта заработала репутацию на успешной торговле аналогичными изделиями независимых и полузависимых производителей, и новый продукт — первый, полностью вызревший и доведенный до ума в недрах самой Interactive Magic.

Этот ли факт или, возможно, желание показать, что «не боги горшки обжигают», предопределили высокие амбиции создателей симулятора. Они сразу отказались от привычного моделирования хорошо зарекомендовавших себя, общеизвестных летательных аппаратов. Все в **iF-22 Raptor** с пылу, с жару, анонсируется только новое и наинovelшее! Судите сами. Полетная модель, авионика, технико-тактические параметры соответству-

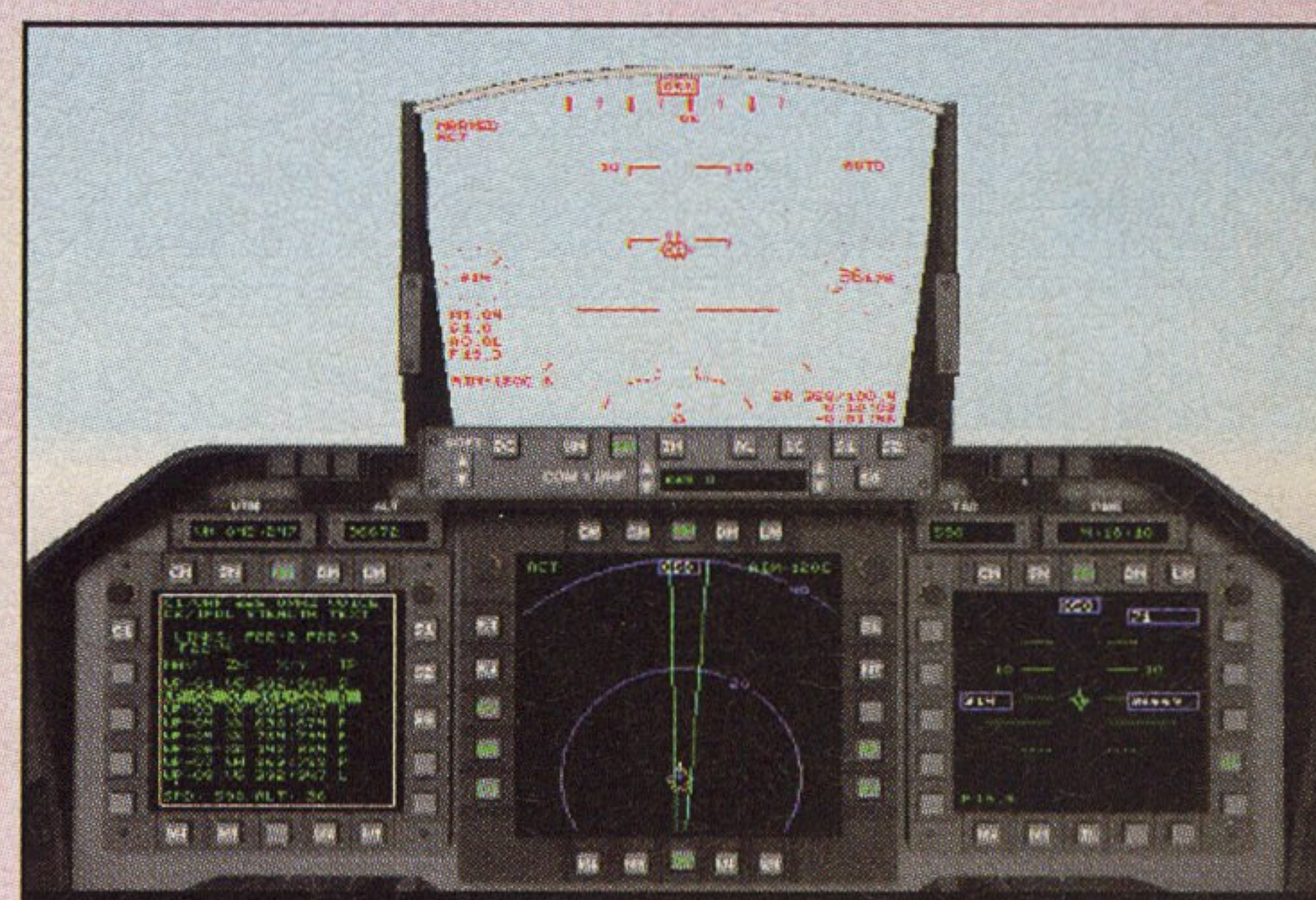


ют (возможно...) прототипу истребителя-бомбардировщика производства Локхид-Мартин, каковой существует с апреля сего года в единственном экземпляре, а первый полет совер-

шил только в мае. Развертывание его массового производства и принятие на вооружение начнется в 2000 году, а заметная роль в боевых действиях машине отводится с 2004 года. Разработчики попытались достичь самой высокой достоверности ландшафта. Для этого в **iF-22** было оцифровано немало спутниковых фотографий и реаль-

ных геофизических данных о возвышенностях и равнинах Боснии и Украины, что в сумме составило территорию в 80,000 квадратных миль. В Interactive Magic не поленились





задействовать в игре большое число самолетов и транспортных средств — как существующих ныне, так и тех, которые примут на вооружение к 2004 году. Все они, как нам обещают, активно участвуют в наземной и воздушной войне. Ну а динамическая система генерации миссий (полетных заданий), многопользовательский режим, включающий поддержку Интернет, обеспечат долгие-долгие часы неослабевающего интереса к **iF-22**. Таковы обещания, а какова реальность?

Небольшое отступление. Мы с особым рвением ухватились за возможность протестировать этот продукт, поскольку были наслышаны о его высоких аппаратных требованиях, необходимости использования последних версий ПО и тому подобных «приколах». А совсем недавно (с гонораров за статьи, хм-хм) мы прикупили Pentium 200 MMX с



32 Мб ОЗУ на быстрой SDRAM и 3D ускорителем Matrox Millenium. Комплект дополнил 8-х CD-ROM, «умная» материнская плата ASUSTek и быстрый диск Quantum. Вполне приличная, как мы и думали, машина. Теперь, когда читатели знают подоплеку нашей пристрастности, продолжим «песни о главном».

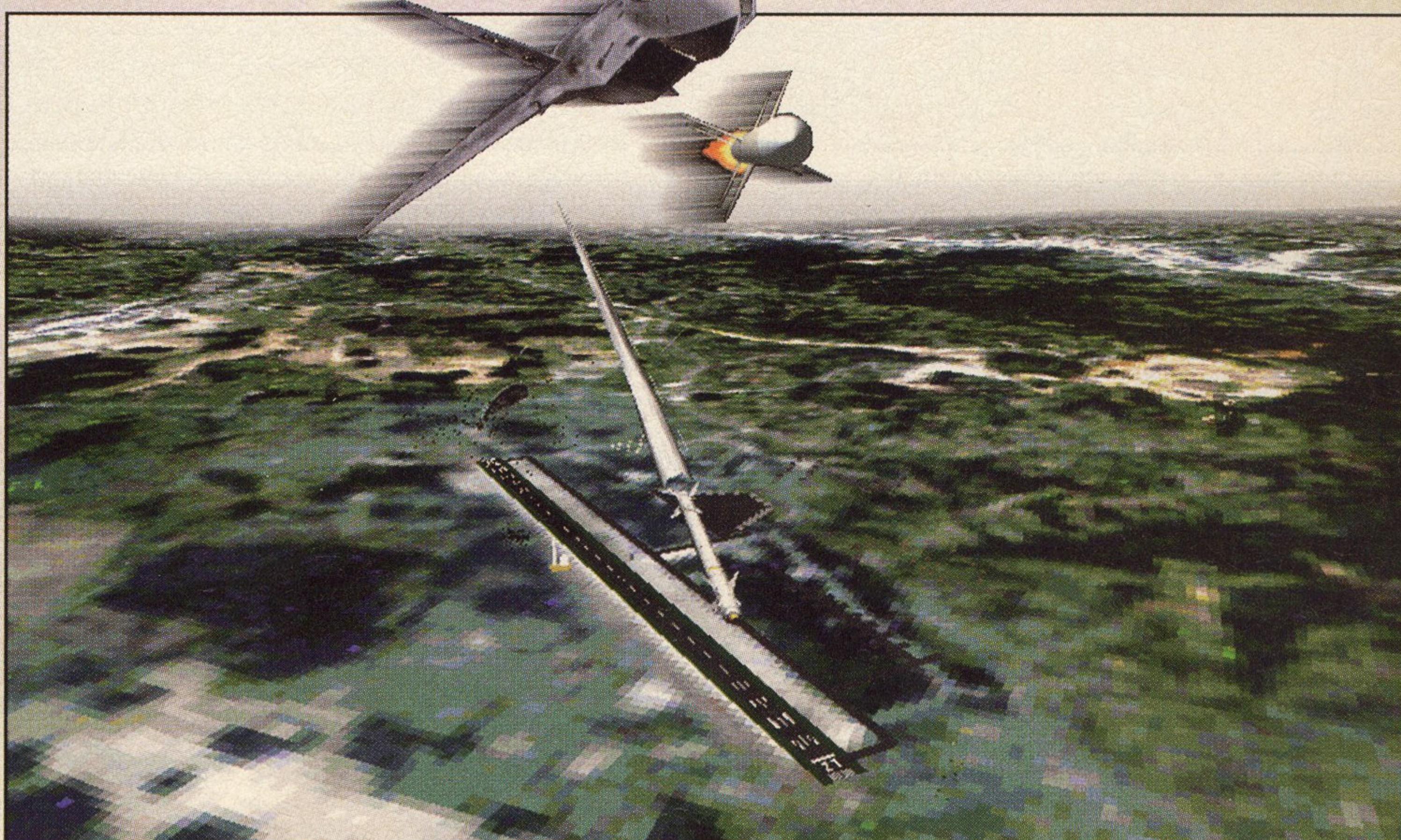
Коротко о сюжетной канве. На выбор предоставлены два театра военных действий — Босния (недавнее прошлое) и Украина (недалекое будущее), по одному компакт-диску на «войну». С первой военной кампанией

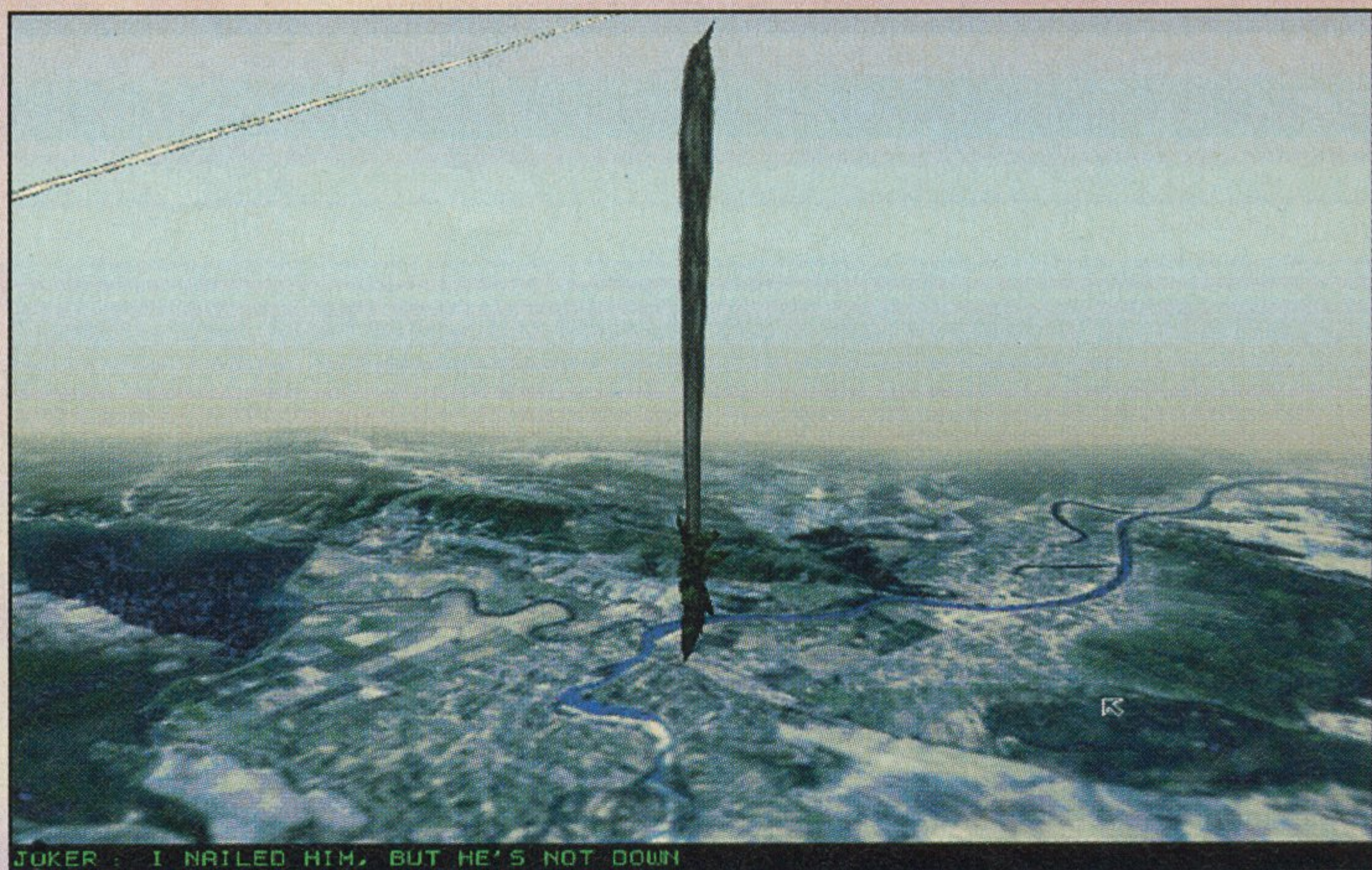
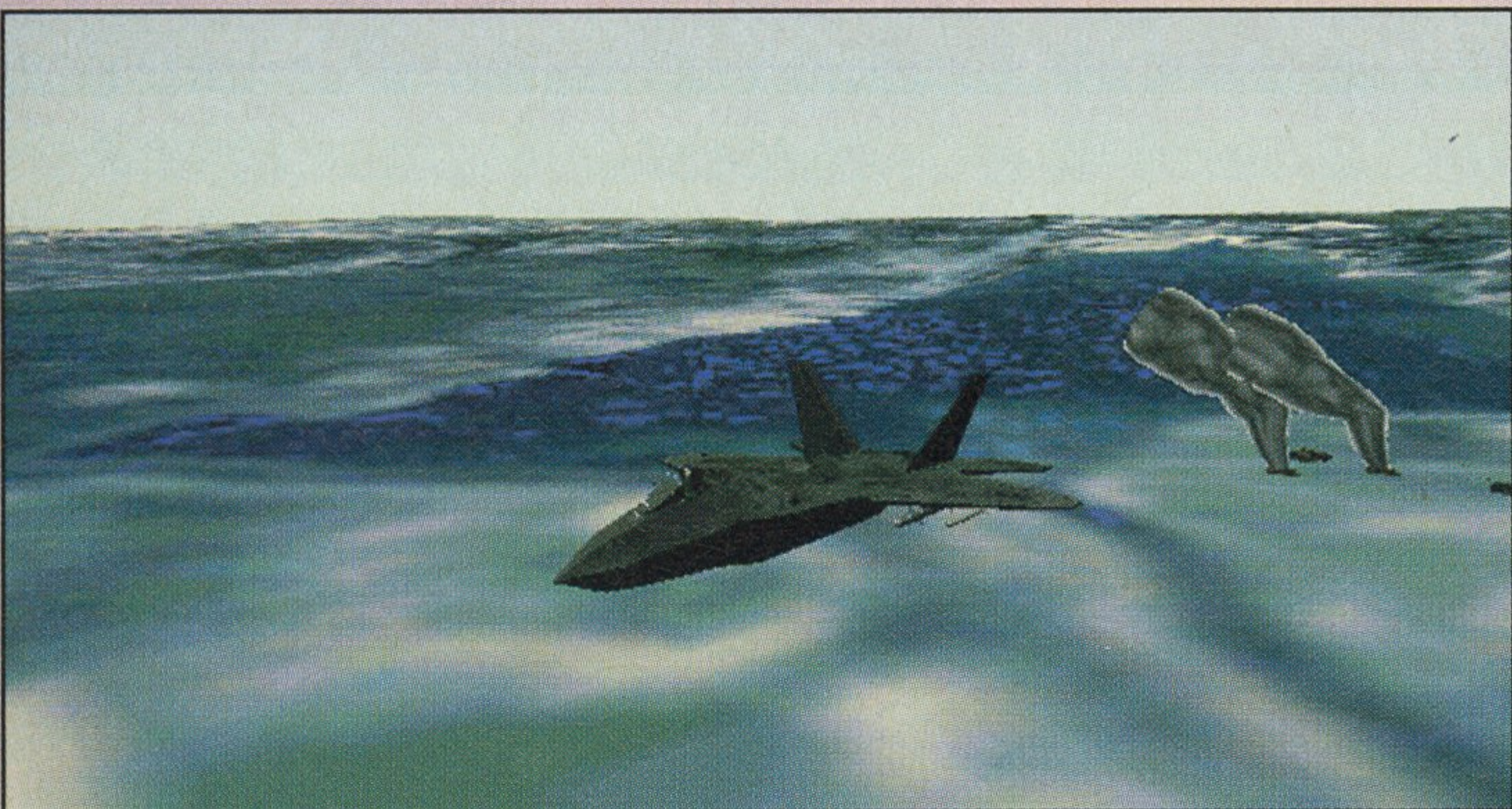
все достаточно очевидно. Поскольку одной из идей *fix* для создателей рецензируемой игры стало стремление к 101 проценту достоверности, то никого не удивит скрупулезное воспроизведение реалий боснийского конфликта, вплоть до орденов и ленточек за ранение. Единственное, что себе позволили домыслить в Interactive Magic, так это нашивку «За победу в Боснии».

Второй боевой сценарий (про Украину) изучать было гораздо неприятнее. К 2004-му году восточная Украина (с преимущественно русскоязычным населением) после референдума решила присоединиться к матушке России. Президент последней, Владимир Жириновский(!), внял просьбе дружественного народа и ввел «ограниченный контингент» наших войск для защиты от вторжения с Западной Украины и из Европы. Западно-украинские войска не смогли противостоять русской армии, а сытая Европа согласи-

лась на второй Мюнхенский сговор. И только Соединенные Штаты, этот «мировой жандарм», обрушились с угрозами на союзников славян и послали своих парней умирать под Киевом и Смоленском. Как это ни позорно, вы в рядах англосаксов на наисовременнейшем истребителе-бомбардировщике будете завоевывать для Америки господство в воздухе и на земле. Такие вот дела... Единственное, в чем поскромничали создатели игры, так это в наградах, получаемых на украинском фронте. Орден или нашивка «За победу над Россией» отсутствует. Пустячок, а приятно.

Понятно, что разработчики вряд ли вскрывали сейфы Пентагона и наверняка не платили суммы со многими нулями за секретную информацию о самолете. О многом приходилось догадываться, и элементы «научной фантастики» довольно очевидны. Тем не менее, все, что возможно, было сделано. По мнению разработчиков, управление самолетом будущего крайне простое и для его осмысления пилоту достаточно всего четырех многофункциональных дисплеев (МФД). Это упрощение вполне приемлемо вплоть до той грани, за которой теряется необходимая симулято-



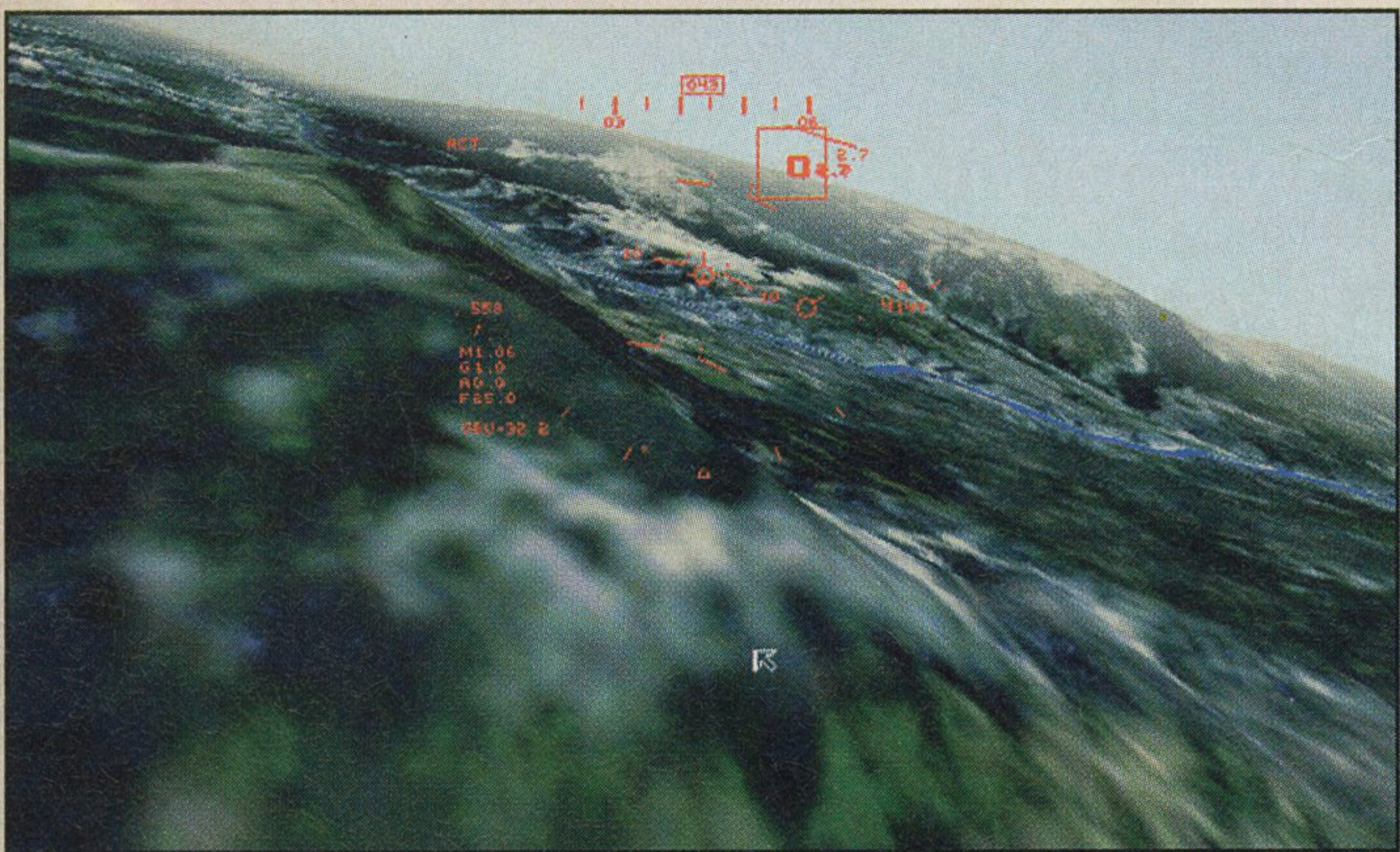


ру гибкость. В те моменты, когда все-таки удавалось заставить игру нормально функционировать на нашем компьютере (об этом ниже), нам постоянно досаждал ряд мелких, но болезненных недочетов. Так, увеличить изображение группы дальних целей напрямую невозможно, а только одновременно изменяя масштаб для всех МФД. Как при этом оценивать обстановку на средних дистанциях, совершенно непонятно. Отсутствие отдельного индикатора поврежденных систем — тоже не лучшая находка в **iF-22**.

К игре прилагается карта (только для боснийского конфликта) и выполненная на хорошем картоне раскладка клавиатуры и джойстиков (стандартных 2-х и 4-х кнопочных). Действованы 102 клавиши, многие не по одному разу (через Shift, Alt и Ctrl), но, несмотря на это, в кабине управления часть функций доступна только для мыши. Это удобно, но ровно до той поры, пока вы не кликните (случайно!) мышкой на рычаге катапульты. А уж он-то с полной достоверностью сработает сразу, и ... прощай победа и награды.

Впрочем, к такого рода нюансам, наверное, можно быстро привыкнуть. Труднее согласиться с другим.

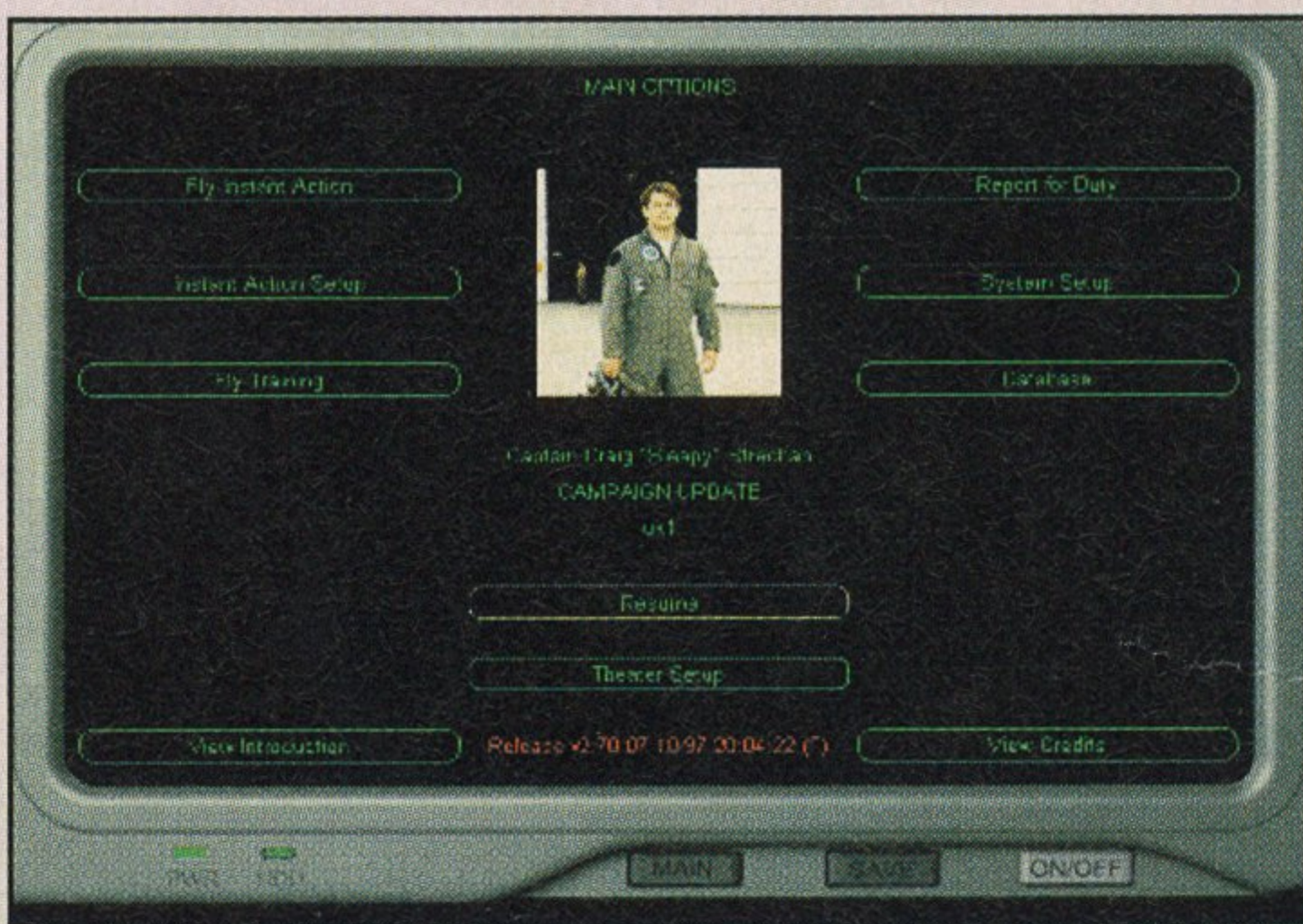
Положим, что вы долларов за 55 купили красивую коробку и собрались провести немало приятных часов в небесах. Вы поступаете честно и принимаете все правила игры, предложенные производителем симулятора. У вас приличный компьютер (например, описанный выше), с необходимыми ресурсами, все последние драйвера, версия Windows (легальная) OSR2. Инсталлируете игрушку, запускаете, и после продолжительной (!) загрузки игра вываливается обратно в ОС, не оставив ни одного сообщения. Разбираемся с текстовиками на компакт-диске и наконец находим, что дело в своп файле, который должен быть 60+ Мб, а не 50, как указано в описании.



Исправляем, и вот мы в воздухе!

Но что это? Вместо красивого ландшафта под нами невнятная мешанина из зеленого, синего и серого цветов, отдаленно напоминающая Землю с высоты в несколько тысяч футов. Пробуем выполнить несложную «бочку»: воздушное судно очень неплохо начинает маневр, затем все дергается, и через пару-другую рывков маневр все-таки завершается. Что-то определенно не так. Первая мысль — забыли включить трехмерное ускорение для видео, однако проверка показывает, что нет, не забыли, все работает. Ставим минимальное разрешение 640x480 (есть также 800x600 и 1024x768), делаем еще одну попытку, но безуспешно.

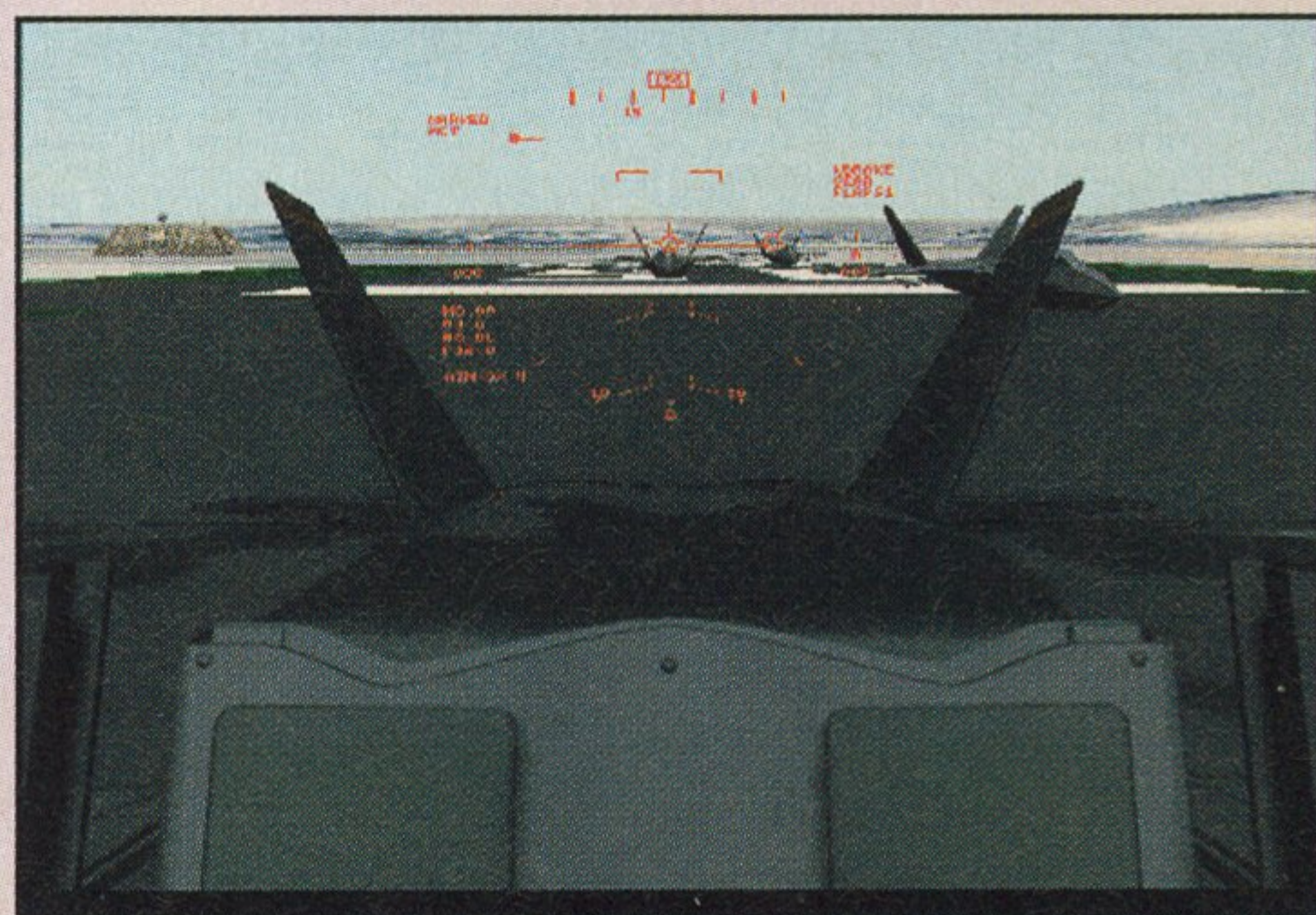
Приходится опять лезть в описание, где гордо сообщается, что «игра отлично поддерживает большинство 3D акселераторов, но некоторые карты не справляются с высокими требованиями **iF-22**». Конец цитаты. Посеще-



ние узла Интернет проясняет картину: фирма скромно признается, что поскольку **iF-22** — первая игра, в которой поддержка 3D акселераторов осуществляется через DirectX, то существует, как они выражаются, «болезнь роста». Симптомы ее таковы: все видеоадаптеры, базирующиеся на микросхемах S3 ViRGE, Matrox Millenium и Mystique, в меньшей степени 3Dfx (только в режиме 1024x728), имеют неопознанные проблемы при запуске симулятора. DirectX, как выясняется, тут не причем. Больше

всего «повезло» владельцам ATI Rage 3D, про которых написано, что DirectX и iF-22 на них вообще не сочетаются! Кажется, Interactive Magic постаралась и не оставила без проблемы ни одну из популярных видеокарт.

Не будем утомлять читателя другими занятными примерами несовместимости продукта, а поговорим о самой игре. Постараемся ее



похвалить. Вот слушайте: временами **iF-22** весьма забавен. Если залететь очень высоко (100000 футов и более), то никакие ракеты уже не страшны — они летят намного медленнее вас. Если же выстрелить самому, то картина совсем смешная: ракета отстает и летит в хвосте самолета, а альтиметр при этом показывает высоту менее тысячи футов...

Еще можно похвалить описание тактики боя в руководстве пользователя, вот если только до этого боя удастся добраться. Можно также отметить и неплохое ощущение от управления **iF-22** при маневрах.

Напоследок скажем прямо: нам давно не приходилось видеть столь сырого коммерческого продукта. Минимум достоинств игры совершенно перекрывается ее замедленностью, сложностями с совместимостью с «железом» и слабостью графики при непомерных аппаратных требованиях.

P.S. Озадаченные неудачей нашего «аппаратного обеспечения», мы полазили немного по Сети и сразу же нашли страничку с сетованиями на проблемы и заторможность **iF-22** на Pentium Pro 200 МГц, 64 Мб ОЗУ и 8 Мб видео ОЗУ. А вы говорите!



Неплохая полетная модель, динамическая генерация миссий



Ужасная графика, заторможность, проблемы совместимости при высоких аппаратных требованиях



Игра для фанатика полетов

6

ПОМНИШЬ, КАК ЭТО БЫЛО В ПЕРВЫЙ РАЗ?



Для Windows 95® и MS-DOS®
Полная документация на русском языке



LBA²

little big adventure™

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию "Софт Клуб"
Телефон: (095)-232-6952, факс: (095)-238-3889, e-mail: info@softclub.ru
Приглашаем к сотрудничеству московских и региональных дилеров

ELECTRONIC ARTS™



Little Big Adventure является товарным знаком Adeline Software International. Electronic Arts и логотип Electronic Arts являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts в США и/или других странах. Windows и MS-DOS являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Microsoft Corporation в США и/или других странах.

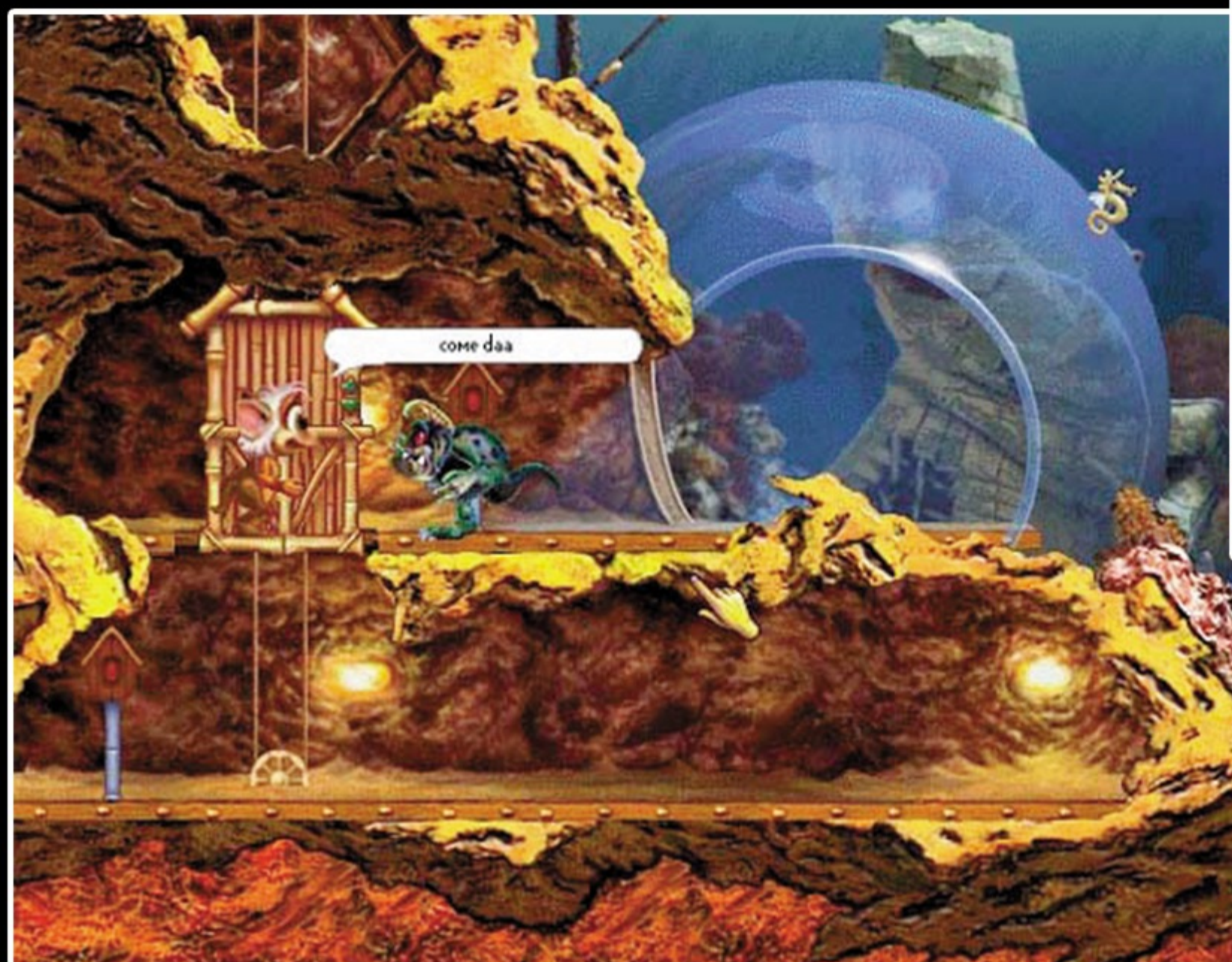
creatures



бии (Albia). Игрок же будет выполнять роль их родителя, который обязан их вырастить, выкормить, воспитать и уберечь от самых разных опасностей. Сделать это не так-то просто, потому что норны – это существа, лишь отдаленно напоминающие людей, и их поведение не всегда просто предугадать. В процессе игры норны будут расти, причем вполне естественно, что их биологическое время пропорционально нашему физическому. Так, например, через 50 минут норн достигает подросткового возраста, через 1 час 20 минут он становится взрослым и так далее. Как и всякие другие живые существа, норны размножаются и производят себе подобных, так что создается впечатление целостной биологической системы. Но для того чтобы она функцио-

Жанр:	Симулятор
Издатель:	Mindscape Entertainment
Разработчик:	Cyberlife
Требования к компьютеру:	P-75, 2-х CD-ROM, 8 Mb RAM, Win' 95

Окинув взглядом компьютерные игры, которые вышли в последнее время, может показаться, что никаких кардинально новых концепций и тем более жанров создать уже нельзя. Все чаще повторяются идеи, у общепризнанных хитов копируется все – от жанра до интерфейса – в то время как хочется чего-то действительно оригинального, чего-то, что способно увлечь одной только свежей идеей. Однако разработчики из Cyberlife доказали всему игровому миру, что есть еще темы, которые по разным причинам были проигнорированы дру-



нировала нормально, вам нужно будет следить за физическим состоянием ваших воспитанников, а иногда даже побыть немного врачом, стимулируя те или иные жизненные процессы. Однако не только болезни или преклонный возраст могут стать причиной смерти норна. В мире Альбии живут злобные существа, носящие название гренделов (Grendels), которые всячески мешают нормальному существованию норнов. Но все в вашей власти, и нужной командой можно добиться правильных действий со стороны своих



подопечных. Самые разные действия игрока в «Creatures» имеют какой-то смысл, они как бы программируют будущий характер норна.

В общем, игра оставляет самое приятное впечатление, и может даже показаться, что это нечто большее, чем просто развлечение и являет собой в большей мере и познавательный процесс.



гими фирмами. Доказали они это, выпустив игру «Creatures. The Chronicles of Nornia». Жанр определить одновременно просто и сложно. «Creatures» – это симулятор, но не стандартный симулятор самолета или автомобиля. Здесь вы не будете управлять бездушными механизмами – вам придется контролировать гораздо более сложные процессы. Разработчики мудро пошли по стопам матушки-природы, и теперь следует разобраться в новой, никому доселе неизвестной биологической системе норнов (Norns).

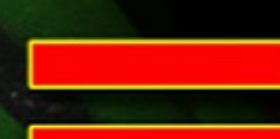
Норны – это существа, которые живут в мире Аль-



Оригинальная идея, блестящее ее воплощение



Недостатки в интерфейсе и gameplay'e



Очень хорошая игра, которую нельзя назвать обычной

9

DARK REIGN

THE FUTURE OF WAR



Для Windows'95®
Полная документация на русском языке



По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию «Софт Клуб»
Телефон: (095) 232-6952, факс: (095) 238-3889, e-mail: info@softclub.ru
Приглашаем к сотрудничеству московских и региональных дилеров

ACTIVISION® **4** **activision**
microprogramming

© 1997 Activision, Inc. Activision и логотип Activision являются зарегистрированными товарными знаками Activision, Inc. Dark Reign: The Future of War является товарным знаком Activision, Inc. Windows является товарным знаком или зарегистрированным товарным знаком Microsoft Corporation в США и/или других странах.



Компания Core Design уже достаточно хорошо знакома практически всем любителям компьютерных игр, так как именно она является создателем суперхитового Tomb Raider – игры, которая оказалась необычайно популярной на всех платформах, на которых вышла, и была про-



дана в количестве около двух миллионов экземпляров. Однако теперь, когда выход Tomb Raider II – совершенно очевидный факт, Core приготовила к выпуску еще несколько весьма многообещающих игр. Одной из них стала **Fighting Force** – новый, современный взгляд фирмы на платформенные драки.

Если помните, достаточно давно этот жанр был достаточно популярен, однако потом стал устаревать, так как ни одна новая игра не была отлична от всех старых. Однако теперь все может измениться, раз уж за дело взялись такие творцы шедевров, как Core.

Идея не подверглась никаким изменениям: вы все так же должны пройти по уровню к лифту или к какому-нибудь агрегату, переносящему игрока на следующий уровень, по пути уничтожая банды вражеских солдат, хулиганов и еще неизвестно кого. Все так, как было прежде. Но вот что действительно новинка, так это то, что на сей раз все ваши приключения будут происходить в честных трех измерениях. Персонаж имеет полную свободу передвижения, может наносить и получать удары со всех направлений, и от такой свободы в давно привычной, уже забытой игре просто дух захватывает.

Сюжет прост и не претендует ни на что, кроме как хоть на какую-то мотивацию действий персонажей. Плохие ребята, которые

Alana McKendrick

Age: 17
Height: 5'9"
Weight: 108lbs
Hair: Blonde
Eyes: Blue
Vitals: 28-20-28
IQ: 240



Сергей ОВЧИННИКОВ

FIGHTING FORCE

Play with yourself in
Battle Arena
Mode



не хотят, чтобы все было хорошо, во главе с профессором Зенгом хотят уничтожить нашу планету, а сами, видимо, хотят куда-то потом убежать. Ну а специальная команда из трех супербойцов, конечно же, обязательно помешает свершиться скромненькой меч-



те злого профессора. Вот чего мне не понять никогда, так это того, зачем вообще в таких играх сюжет – ведь он никого не интересует, тем более такой замечательный. Так или иначе, вам на выбор предоставляется четыре персонажа, среди которых есть и девушка, по виду явно какая-то родственница нашей незабвенной Лары Крофт. У каждого из героев свои способности, свое оружие, свои спецприемы.

Персонажи настолько отличаются друг от друга, что и игру каждый из них будет проходить по-своему и даже местами по разным местностям.

Отличительная черта **Fighting Force** – это ее совершенно уникальное игровое пространство, которое абсолютно интерактивно. Нет такого дерева, которое может стоять на уровне вечно, у каждой машины, оставленной беспечным хозяином на улице, мо-

Жанр: 3D платформенная аркада
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Core Design
Число игроков: 1
Платформы: PC, Sony PlayStation

гут и должны быть выбиты стекла, а может, даже сняты колеса и запущены в толпы врагов. Особенно продуктивен в этом смысле персонаж, носящий имя Smasher (что-то типа Разрушитель), который благодаря своим прекрасным физическим данным из злополучной машины может запросто вытащить двигатель и так же использовать его в битве. Интерактивно практически все – даже автомат, продающий Кока-колу может быть разбит, и тогда из него покатятся во все стороны банки с напитком. Можно пользоваться практически всем: например, чтобы остановить проходящий автомобиль, совершенно не обязательно голосовать на дороге – можно просто поставить на его пути большущий камешек, и будьте уверены, машина остановится и даже слегка изменит свою форму.

Вполне естественно, что такие потрясающие графические эффекты даже мощный движок от Tomb Raider не выдержит. Создатели игры также это поняли и специально доделали его, включив очень много маленьких, но приятных нововведений, в том числе и уже упомянутую возможность деформации объектов. Графически



Ben (SMASHER) Jackson

Age: 29
Height: 6'4"
Weight: 280lbs
Hair: Brown
Eyes: Hazel
Blood: A-
Neck: 26"
Chest: 60"
ID: 108



ность и посоревноваться, так как в игру включено несколько (около десятка) арен для

поединков. Правда, конечно, до полноценного файтинга этот режим не вырос, что, собственно, необязательно.

Как водится у Core, игра выходит на двух платформах, и, опять-таки, PC-версия будет лучше по графике, но будет сильно зависеть от мощности компьютера, а чуть что – начнет тормозить. Против этого направлена версия на PlayStation. Пусть она и слабее по графическим возможностям, но никогда не даст игроку повод для раздражения по поводу торможения.

Игрушка безусловно достойна похвалы, достаточно оригинальна, и пусть не гениальна, но способна доставить немалое удовольствие поклонникам аркад.



Свобода передвижения, очень богатые игровые возможности

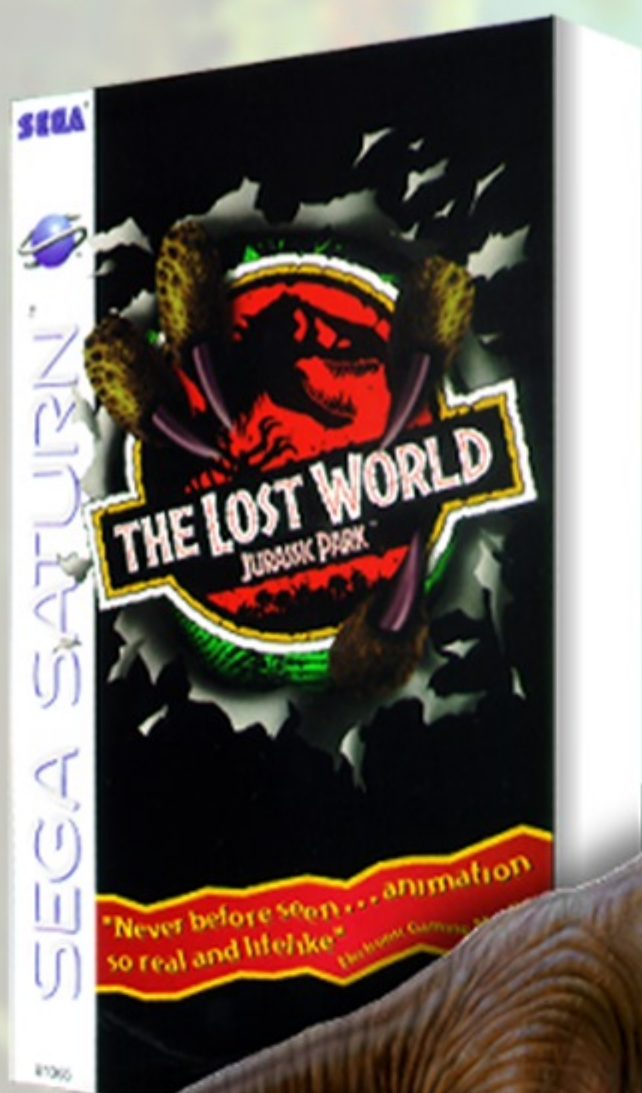


Неидеальная графика, примитивный, убогий сюжет



Еще один старый жанр переехал в три измерения

7



assic Park – игра, которая, несмотря на всю свою стандартность, тем не менее, вполне может претендовать на статус лидера рынка именно благодаря тому, как тщательно прорабатывались персонажи и как серьезно подошли разработчики к созданию графического ядра. Жанр двухмерной аркады в трехмерном полигональном мире открыт недавно, и на данный момент самыми яркими представителями его являются Pandemonium и Crash Bandicoot.

Теперь стоит представить

себе нечто подобное, однако с



Индустрии компьютерных и кино-развлечений сейчас настолько тесно переплелись, что совершенно неувидительными становятся факты как выхода игр по мотивам известных художественных фильмов, так и (правда, значительно реже) постановки кинолент по мотивам популярных игр. Такое известное лицо киноиндустрии, как Стивен Спилберг, теперь не только занимается созданием кино, но также является одним из создателей целой новой игровой студии, названной Dreamworks. Из-под клавиатуры программистов и дизайнеров этой компании уже вышла одна достаточно известная игрушка, The Neverhood, которая показала,

Жанр:	Аркада
Издатель:	Electronic Arts/Sega
Разработчик:	Dreamworks Interactive
Число игроков:	1

что коллектив у Спилберга оказался достаточно талантлив и способен создавать настоящие шедевры. Однако все это было не более, чем пробой пера, раскруткой перед настоящими проектами, которые не заставили себя долго ждать.

Настоящий успех должен прийти к фирме с выходом серии игр по мотивам дилогии Jurassic Park, вторая часть которой уже несколько месяцев триумфально шествует по киноэкранам всей планеты, собрав сотни миллионов долларов.

Итак, серия игр, которая будет включать продукты нескольких жанров (стратегии, 3D Action, может, даже квест), начнется со стандартной аркады, но совсем не в стандартном исполнении.

L o s t World: Jur-



различными персонажами, большим количеством уровней и, самое главное, с множеством вариантами прохождения тех или иных мест на уровне.

В **Lost World** игроку предлагаются на выбор пять персонажей, среди которых динозавр Raptor и значительно более крупный и агрессивный тиранозавр. Людей же в игре представляет ученый, совершенно беспомощный перед огромными динозаврами, но зато имеющий очень много приспособлений и к тому же значительно более умный. У каждого из героев, само собой, свои цели: у





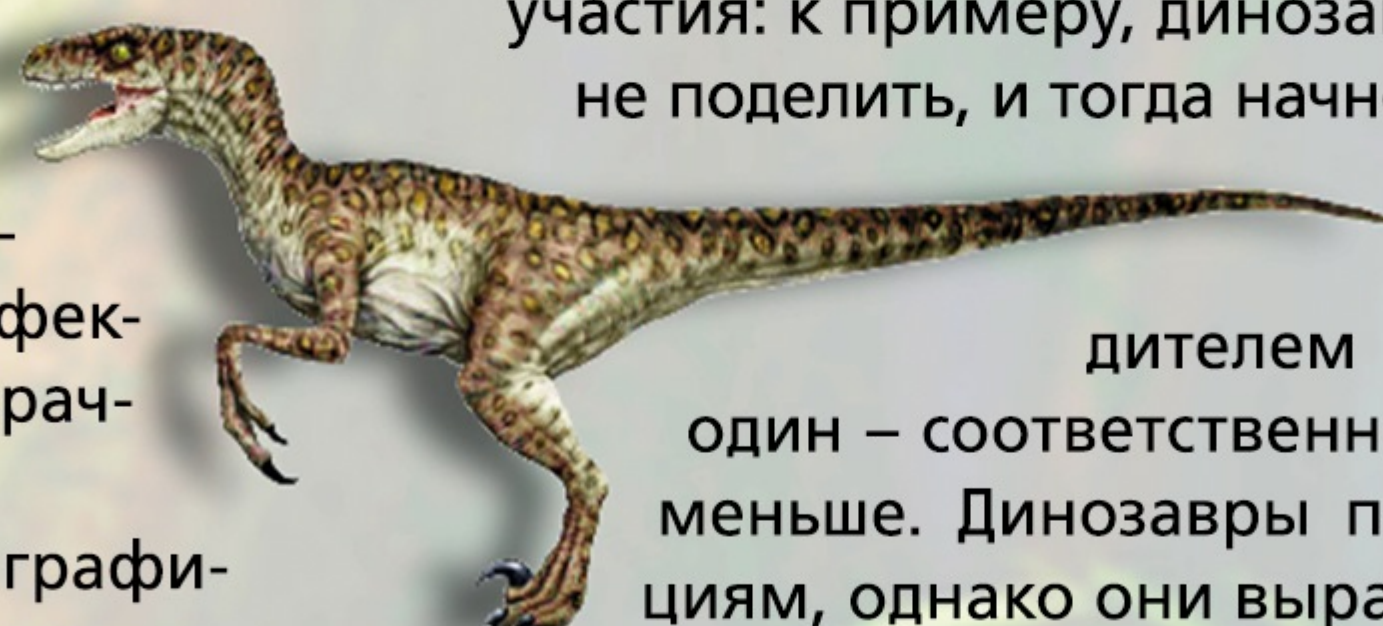
тиранозавра это, например, уничтожение любого человекообразного на огромном острове. В наискорейшем достижении этой цели ему поможет гигантский рост, мощная толстая кожа-броня и чудовищная кровожадность. У других персонажей, конечно, нет таких преимуществ, но, например, Raptor совершенно спокойно может совершать длинные прыжки, а благодаря не слишком маленькому весу имеет возможность прыгать прямо на головы злосчастных людшек.

Внеся разнообразие в собственно игровой процесс, разработчики не остановились и пошли дальше по пути совершенствования слишком уж застоявшегося жанра. Окружающая среда также является немаловажным фактором в игре. Все пространство тщательно прорисовано, причем не исполь-



пространства. Динозаврам разрешается порезвиться, балансируя на узких скалах и в темных пещерах, даже иногда под водой, где достаточно мощный движок игры дополняется еще и эффектами тумана и полупрозрачности.

Однако при всем своем графическом великолепии, игра все же недалеко уходит от своих предшественников в плане самих игровых аспектов. В принципе, все это уже было и было много раз. Прихо-



цепленной за какое-нибудь дерево.

Еще один интересный момент в игре –

это принцип создания искусственного интеллекта, который модулирует поведение всех врагов. Они свободно передвигаются по всему уровню,



даже когда находятся вне пределов вашей видимости, иногда могут собираться в целые стада, а могут и сразу начать войну за выживание. Также не исключены и некоторые инциденты, которые будут происходить без вашего непосредственного участия: к примеру, динозавры могут что-то не поделить, и тогда начнется драка, из которой, понятное дело, победителем выйдет только один – соответственно и противников меньше. Динозавры подвержены эмоциям, однако они выражены у них пока не слишком хорошо. По-настоящему чувствовать они, скорее всего, научатся только ко времени выхода следующей игры Trespasser, в которой искусственный интел-

лект обещает взмыть на недостижимый уровень.



зуется стандартных фонов или стандартных наборов объектов, просто нарисованных один раз и потом понапиханных в разные сцены. Здесь каждая картинка – сама индивидуальность. Каждый холмик, пригорок, деревце, может быть, даже травинка являются частью замысла художника и больше нигде в игре в таком же сочетании и в таком же виде не встречаются. Авторам игры удалось добиться необычайной реалистичности изображения, при этом оставив его ярким и цветастым, точно только что сошедшим с экрана, где демонстрируется диснеевский мультфильм. Специально для игры несколько десятков художников создали добрые десять тысяч кадров анимации персонажей и окружающего их

дится очень много прыгать между пропастями, побеждать множество врагов, число которых доходит до двух десятков, и совершать прочие подобные действия.

Единственное «развлечение» к этому достаточно стандартному набору функций – это возможность использовать особенности своих героев. К примеру, тиранозавр – по натуре разрушитель, может уничтожить или передвинуть чуть ли не любой объект, однако он малоподвижен и поэтому не способен прыгать. Профессор же, несмотря на свою не слишком хорошую физическую форму, не позволяющую ему прыгать в длину на пятьдесят метров, может тем не менее, перебраться через пропасть с помощью веревки, за-



лект обещает взмыть на недостижимый уровень.

Lost World – одна из самых добротных и качественных аркад из всех, что когда-либо выходили. Благодаря очень хорошо продуманному графическому построению, дефекты в графике приставок, на которых она вышла, значительно уменьшены. Для Sega Saturn и для PlayStation подготовлены совершенно различ-

ные версии – как в плане графики, так и по некоторым игровым особенностям. Несомненно, **Lost World** попадает в категорию достойнейших продуктов, и поиграть в нее будет приятно многим.



Отличная графика, хорошая проработка искусственного интеллекта, популярная тематика



Стандартность игрового процесса



Качественная аркада, отвечающая современным требованиям

8



Борис РОМАНОВ

LAST BRONX



Жанр: Драки
Издатель: Sega
Разработчик: Sega AM3
Число игроков: 1-2

что все они скопированы с реальных прототипов, расположенных в центральных районах Токио (жалко, что не в Бронксе). Движения персонажей, их управление, а также баланс между ними – все стоит на самом высоком уровне.

Так же, как и в Virtua Fighter 2, коли-

3 а последние несколько лет разработанные компанией Sega полигонные драки дали жизнь целому жанру видеоигр, оставаясь при этом настоящим стандартом для подражания и не скатываясь до простого само-

ли популярными. Тот же Tekken с его отходом от практически эстетствующей сущности VF2 в более доходчивую сторону доказал, что западная публика в первую очередь требует зрелищности, а не реалистичности. И как несколько лет назад Mortal Kombat обилием крови и насилия потеснил своего прародителя, Street Fighter 2, так и сегодня умами наших игроков правит совсем не Virtua Fighter.

Ответом на такую ситуацию выступает **Last Bronx** более жестокий и зрелищный эквивалент их неповторимого подхода к созданию игр. Получив хороший урок от своих конкурентов, Sega в этом году представила одну из самых совершенных с



чество бойцов первоначально не особенно впечатляет. Их всего восемь и один босс. Тем не менее, кто хоть немного знаком с подобными произведениями, уже наверно знает, что лучше меньше, да лучше. Все восемь бойцов являются представителями своей преступной группировки, которые борются между собой на аренах за контроль над улицами Токио. У каждого персонажа свой неповторимый стиль и, самое главное, подходящее к нему свое собственное оружие. Именно этот фактор отделяет **Last Bronx** от остальных сеговских драк. И хотя до этой игры мы уже имели честь видеть не одну драку на мечах и прочем оружии, по своей скорости, разнообразию и техническому совершенству ей пока нет равных.

Кроме этого каждая арена (по примеру Fighting Vipers) имеет ограждения, ко-



копирования. Тем не менее, время не стоит на месте, и вот уже многие команды разработчиков овладели в совершенстве искусством создания трехмерных драк, которые игрались бы не хуже двухмерных. И хотя все самые выдающиеся соперники сеговских драк были созданы самими же членами оригинальной команды создателей Virtua Fighter'a, переманенными затем в другие компании (в первую очередь Namco), до планки качества оригинала им так и не удалось подняться. И что бы ни делали конкуренты, Sega в этом жанре уже стоит на шаг вперед. Но это не значит, что они не ста-



технической стороны драк на домашних приставках. LB, в отличие от того же Fighters Megamix или Tekken 2, идет на высоком разрешении, без потерь в скорости и детализации персонажей. Задний план, не в пример остальным дракам, состоит не из одного бедного поля, а из нескольких плоскостей и трехмерных объектов, которые создают при движении для каждого уровня свой неповторимый образ. И если уж мы заговорили об уровнях, то для многих будет интересным узнать,





торые удачно вплетены в игровой процесс и продлевают интерес к этому продукту. Они добавляют множество страте-

менно предоставляет простоту входа в игру, но никогда не скатывается до примитивизма, вы быстро овладеете основными ударами. Вскоре вы быстро поймете, что в **Last Bronx**, как и в VF2, практически полностью отсутствуют заранее запрограммированные автокомбы, и вам придется снова использовать для победы только свои умения и опыт, а не какие-то секретные комбинации клавиш.



гических возможностей в битвы, а не просто служат декоративным элементом заднего плана. Это, конечно, не те нестандартные и многоуровневые арены из третьего Fighter'a, но для 32-битной приставки и этого пока достаточно.

Что касается самого игрового процесса, то опытные игроки сразу поймут что к чему. Используя все то же трехкнопочное управление бойцами, которое одновре-



Так почему же тогда не дать этой игре наивысшую оценку? Да просто потому, что (к сожалению для LB) Fighters Megamix, пусть и со своей стандартной графикой, был несколько лучшей игрой. Самым сильным минусом **Last Bronx** является практически полное отсутствие свободы перемещения в 3D. А без него, при условии, что это представлено в игре на высоком профессиональном уровне, любая драка уже не выглядит законченной. Кроме этого особых инноваций в игровом процессе со времен Virtua

Fighter 2 особенно не наблюдается – все просто поднято на более высокую планку качества. И хотя по-настоящему **Last Bronx** нельзя назвать вторым Fighter'ом с применением оружия, это определение будет очень близко к истине.

Нужно понять одно, **Last Bronx** всем своим видом просто кричит о своем качестве, и вы проведете за ним немало приятных минут. Но игр этого жанра у нас уже сегодня предостаточно, и без серьезных нововведений в игровом процессе каждая следующая игра на ту же тему дает все меньше и меньше новых ощущений и, соответственно, теряет свою привлекательность.

Тем не менее, для всех владельцев Saturn'a эта игра станет настоящим подарком, а для владельцев PC – одной из первых действительно серьезных и современных драк.



Великолепная графика, продуманный до мелочей режим игры вдвоем



Практически отсутствует свобода передвижения в 3D



Жестокий и более современный Virtua Fighter 2 с применением оружия

9





Castlevania

Symphony of the Night

Жанр: Action/RPG
Издатель: Konami
Разработчик: Konami
Число игроков: 1
Платформы: Sony PlayStation, Sega Saturn (1998 г.)

Все-таки сочетание action и RPG не такое уж и несовместимое, как может показаться на первый взгляд. Оба этих жанра в последнее время приобрели огромную популярность. В Японии, например, RPG – даже не столько жанр, сколько повальное увлечение. Отсюда и большой



наверное помнят, в предыдущей игре этой серии после победы над ужасным Драком Алукард замуровал сам себя в склепе. Но вот теперь его вновь беспокоят могущественные силы ада. В последнее время наметилась тенденция создавать игры с какими-то замысловатыми сюжетами, где игроку приходится исполнять роль «плохих» (разных демонов,

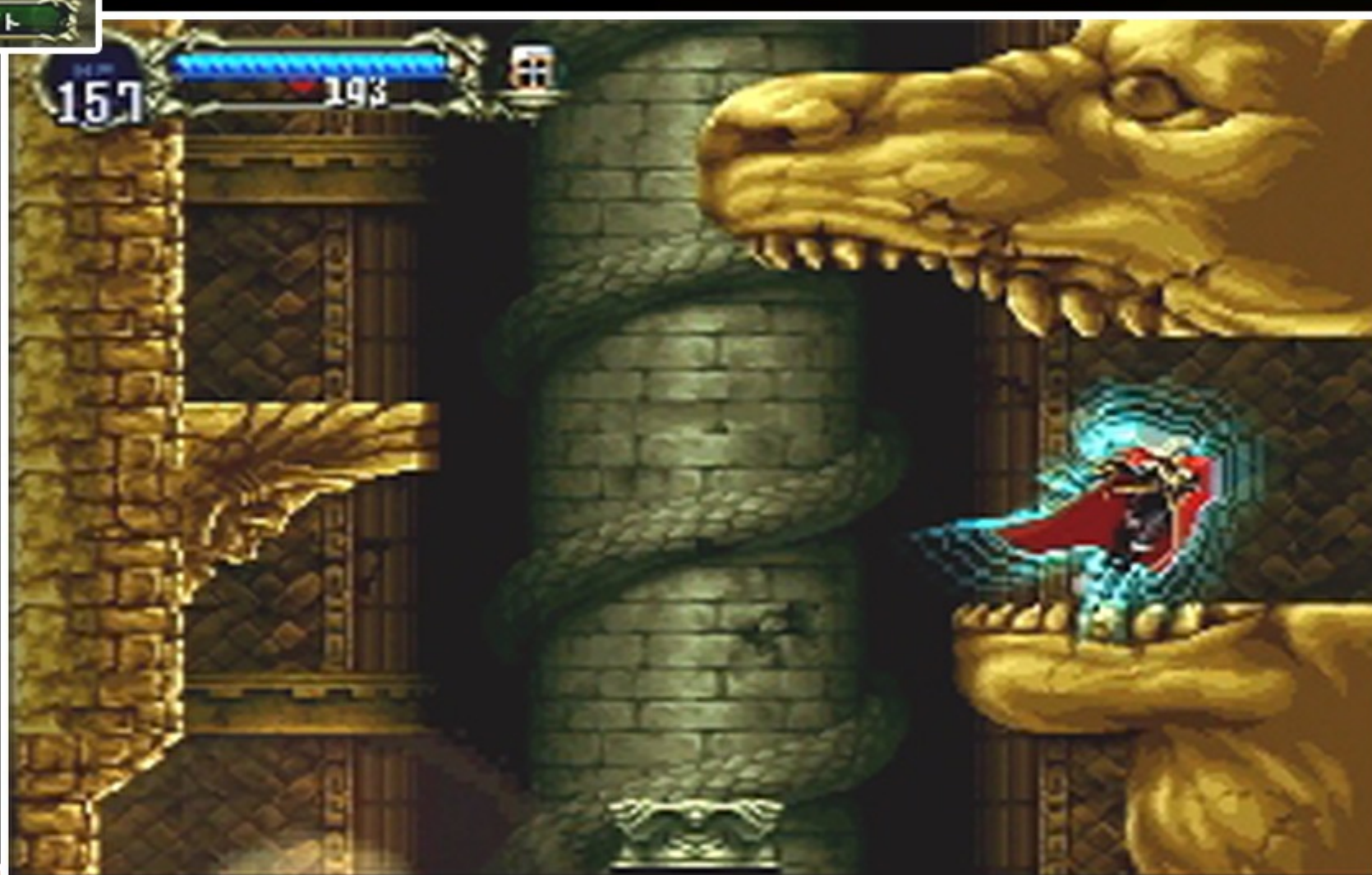
наплыв японских ролевых игр.

Однако разработчики из Страны восходящего солнца прекрасно понимают, что игра будет покупаться не только на родине, но и за рубежом, где фанатов RPG, пожалуй, чуть меньше. И потому игры разбавляют изрядным количеством action'а, что, впрочем, ничуть не снижает ни популярности, ни игровых качеств продукта. И вот еще одна такая игра под названием

Castlevania. Тут следует сразу оговориться, что четко определить жанр игры сложно – он представляет собой некую аркаду с ролевыми элементами, хотя некоторым может показаться наоборот. Так или иначе, **Castlevania** позволяет не только бегать, прыгать, убивать, но и делать это с некоторым шиком, для чего достаточно часто приходится шевелить мозгами. В игре вам придется побыть сыном знаменитого Дракулы. Впрочем, сын его, Алукард, станет скоро таким же знаменитым, как и его папаша. И в этом помочь ему должны вы. Как все



убийц, зомби и тому подобной нечисти). Может быть, это происходит, потому, что геймеру надоело бороться за банальное добро, защищать справедливость и совершать прочие глупости, а может, потому что исполнить ро-



ли «плохих» несколько сложнее, а значит, и интереснее. В общем, как уже было сказано, игра представляет собой гармоничное сочетание аркады и ролевых элементов. Сражаясь с разными монстрами, Алукард получает энергию, которая нужна ему для реализации spell'ов, то есть заклинаний. А они в свою очередь нужны ему для более изощренного уничтожения более крутых монстров. С помощью этой энергии Алукард сможет превращаться в



разные предметы и животных, например, в волка или облако газа. Если игрок испытывает какие-то затруднения в уничтожении оче-



редного демона, то на этот случай необходимо иметь некоторое количество денег, за которые можно купить спасительную информацию. Информация предоставлена в виде мультфильма (что-то типа видеоинструкции). Игра достаточно необычна и сюжетом, и определенными новаторствами в gameplay'e, причем необычна настолько, что ее, пожалуй, следовало бы рекомендовать всем – как и поклонникам аркады, так и почитателям RPG.

+ Новаторская концепция, великолепный сюжет
- Недостатки в графике
= Оригинальная, интересная игра

8

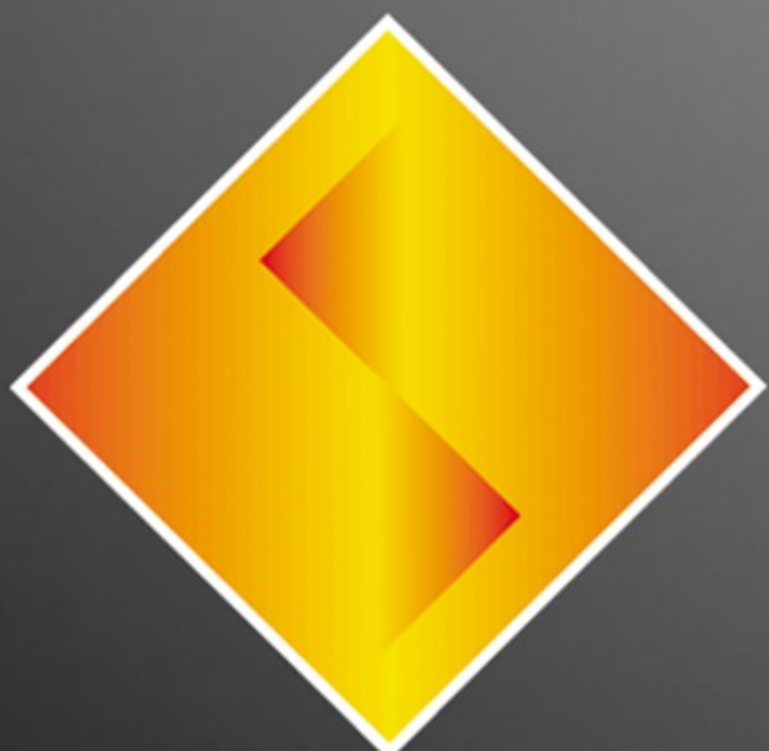


Аналоговый контроллер



Аналоговый
контроллер поз-
волит Вам достичь
предельных скоростей
и точности управления
в авиационных,
автомобильных и
морских
играх-симу-
ляторах.

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT™

PaRappa the Rapper

В последнее время игровые компании не особенно нас балуют новыми идеями. Каждый месяц на рынок поступают все те же гонки, все те же драки и стратегии, которые отличаются друг от друга лишь своим техническим исполнением. Но мы, как и прежде, снова и снова бежим в магазин за новыми версиями уже имеющихся у нас в коллекции игр, пропуская действительно неординарные, а подчас и

Жанр: Мюзикл
Издатель: Sony
Разработчик: Sony
Число игроков: 1
Платформа: Sony PlayStation



гениальные произведения. То ли мы все боимся нововведений, то ли у нас сложилось неверное порой представление о том «что такое хорошо» в электронных играх, но мы своими действиями сами наказываем игровые компании за их попытки привнести в игры действительно что-то новое. И вот японское отделение Sony разработало игру, которой суждено завоевывать огромные симпатии со стороны серьезной игровой прессы и быть, возможно, недооцененной рядовыми покупателями. Но с другой стороны, описываемый здесь **PaRappa the Rapper** у себя на родине доказал обратное. Без особой шумихи и огромных денег на раскрутку этой игре и ее главному герою удалось добиться такой популярности, что он стал называться официальным «талисманом» PlayStation.

Итак, **PaRappa the Rapper** трудно отнести к какому-то определенному жанру. Это и мюзикл с великолепными композициями в стиле рэп, и интерактивный мультфильм с симпатичными и безобидными персонажами, но совсем не это главное. Игра просто великолепно задумана и так же безупречно воплощена в

жизнь, что приносит простое и не сравнимое ни с чем удовольствие.

Сюжет игры прост. Щенок **PaRappa** влюблен в ромашку Sunny, но не знает, сможет ли он ей понравиться. И для того чтобы произвести на нее впечатление, он решает стать звездой рэпа и на протяжении всей игры берет уроки у таких же странных по виду учителей. Весь



игровой процесс сводится к тому, что вы должны следовать их указаниям и повторять за ними тексты песен, нажимая во время на соответствующие кнопки джойстика, которые демонстрируются на экране.

Мир игры выполнен превосходно. На фоне детализированного трехмер-

ного заднего плана танцуют герои, стилизованные под вырезанные из бумаги изображения. Но это не просто плоские картинки с ограниченным набором движений, а деформируемые в реальном времени объекты, великолепно подходящие к общему несерьезному настрою игры.

Как уже было отмечено ранее, музыкальная часть игры, которая является ее основой, также не подкачала. После нескольких минут, проведенных перед экраном, вы еще долго будете напевать про себя эти незатейливые композиции.

В общем, **PaRappa the Rapper** вам запомнится надолго. Либо благодаря своим героям, либо благодаря музыке или графическому исполнению эта игра уже сегодня захватила воображение практически всех, кто в нее играл. Но что нас сегодня расстраивает, так это совсем не какой-то момент игрового процесса, а скорее тот факт, что



сама Sony почему-то стесняется донести свое неординарное произведение до большего числа покупателей. Вместо этого, где-то на последних страницах своих рекламных буклетов ее представляют как что-то для ограниченного числа поклонников «странных» игр. А ведь на самом деле перед нами находится по-настоящему великолепный



продукт, который заслуживает гораздо большего внимания, чем полуСоник Crash Bandicoot, либо технически продвинутый клон капитана Квазара с 3DO, Blasto. Так что теперь уже вашей задачей становится по-настоящему оценить **PaRappa the Rapper** и помочь ему получить популярность, которую он заслуживает.



+ Отличная музыка, приличная графика, великолепно проработанные персонажи
— Игра не вписывается ни в один из существующих жанров
== Удачная попытка произвести революцию в играх

9

RAYTRACERS™

4-1-1-3

**На больших скоростях,
на крутых виражах.**

Реалистичная трехмерная
графика и динамика этой
игры ставит ее в один
ряд с такими
популярными
играми как
Porsche
Challenge и
Rage
Racer.

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT™



PlayStation



Street Fighter EX plus α

го передвижения, и это несмотря на то, что даже в не слишком хорошем War Gods это передвижение возможно.

Графически игра, конечно, оставляет приятное впечатление, однако опять-таки ничего нового нет. В целом, игрушка является непло-

Давным-давно, в далекой галактике, все файтинги были двухмерными, а персонажи состояли не из сотен и тысяч полигонов, а были простенько нарисованы и так же простенько анимированы. То было царство Mortal Kombat и Street Fighter, и распространялось оно тогда на все существовавшие платформы, на компьютеры и на приставки, и были эти игрушки хороши и интересны. Теперь же, уже в нашей галактике, никто меньше, чем о трех измерениях, и говорить не хочет, так

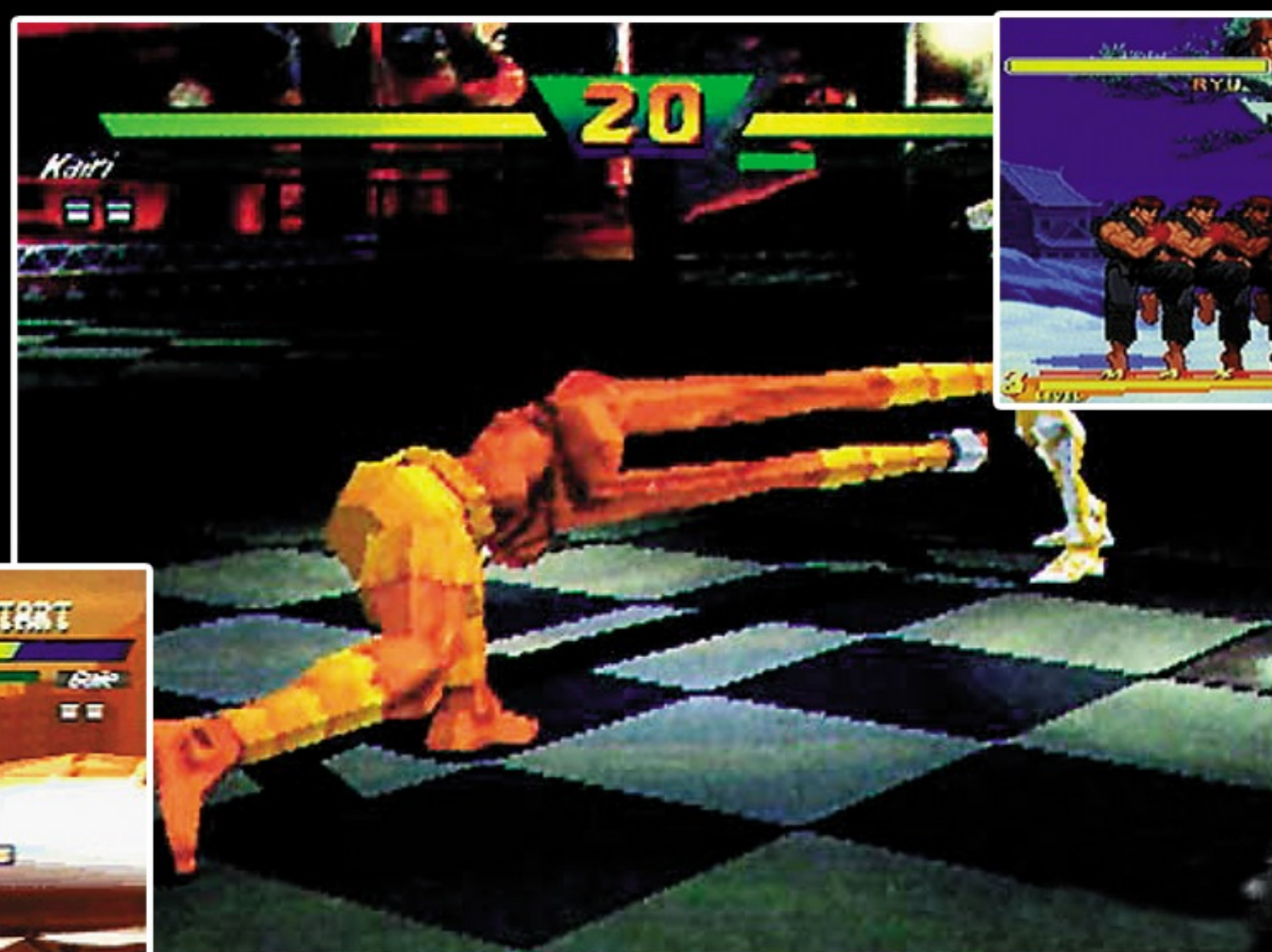
Жанр: 3D файтинги
Издатель: Capcom
Разработчик: Capcom
Число игроков: 1-2



что пришлось всем игрушкам под эти измерения подстраиваться, и только

Street Fighter, который, видимо, уже впадал в старческий маразм, никак не мог понять, что это за измерения такие и откуда они берутся. До самого что ни на есть последнего времени.

Capcom уже достаточно давно мусолит разнесчастного **Street Fighter'a** и постоянно выпускает какие-то продолжения, дополнения, даже что-то типа Тетриса умудрилась из классического файтинга сделать, но вот полноценного продолжения, чтобы наконец за цифру «3» перевалить в серии, никак выпустить не может. На сей раз, правда, картина несколько иная – некоторый прогресс в сериале наметился, и даже (Ура!) измерение третье получилось сделать, однако все это названо настолько странно, что, боюсь, даже поклонники компьютерных драк при виде коробки с игрой убегут куда



глаза глядят.

За уж слишком внушительным названием **Street Fighter EX Plus Alpha** стоит совершенно новый трехмерный файтинг в самых лучших традициях серии, однако на сей раз еще и с графическим величием Virtua Fighter и Tekken. При переносе персонажей из старой серии игр авторы постарались сохранить всю их индивидуальность, и поэтому они почти ничего не потеряли, но зато много чего приобрели. Персонажей в игре аж 23 (двадцать три) штуки вместе с четырьмя дополнительными на высоком уровне сложности. Как обычно, в **Street Fighter** в боях находят широкое применение сложные многоступенчатые комбы, которые теперь можно еще в большей степени сочетать со специальными ударами, а также создавать с их помощью целые комплексы ударов. К сожалению, при создании игры Capcom, скорее всего, слишком осторожничали, и поэтому ничего принципиально нового по сравнению с современным вторым и третьим поколением трехмерных файтингов вы здесь не найдете. Персонажи, сражаясь в трехмерном мире, абсолютно лишены самого трехмерно-



хим началом для трехмерной серии **Street Fighter** в будущем, при условии не столь явного копирования с популярных файтингов и наличии серьезных нововведений в игровом процессе, так как про **Street Fighter** уже потихоньку начали забывать, и необходимо что-то действительно свежее, чтобы придать старому имени новый блеск.



- +** Приличная графика, хороший набор персонажей
- Прямое клонирование идей других трехмерных файтингов
- Очередная не доведенная до ума хорошая игра

7



RALLY CROSS



**Вы готовы к
грязной езде?**

**Забудьте о
правилах!**



Езжайте рискованно и безрассудно!

Попробуйте пройти по грязи 18 кольцевых трасс с гололедом, песком и камнями. Реалистичная 4-х колесная независимая подвеска автомашин гарантирует интереснейшую гонку для 1-4 игроков. Ни одна из игр не может похвастаться такими головокружительными скоростями, реалистичностью деталей и впечатляющими прыжками, какие реализованы в Rally Cross.

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

V-RALLY

CHAMPIONSHIP EDITION



Жанр: Гоночный симулятор
Издатель: Ocean
Разработчик: Infogrames
Число игроков: 1-2

Сказать, что Sony PlayStation бедна на гонки, будет неправдой. Дефицита на количество не испытываем. Но все же появление **V-Rally** ощущаешь как радостное событие. Почему? Наверное, потому, что ценишь не число имеющихся игр, а их качество и продуманность.

V-Rally от Infogrames несколько отличается от предыдущих хитов гоночного мира, таких как Ridge Racer и Wipeout. Французские создатели рассматриваемого объекта, очевидно, решили собраться и сделать упор на реализм действия и игровой мир своего детища.

Стоит сразу упомянуть о том, что несомненно является справедливой гордостью Infogrames. Игра **V-Rally** включает в себя



джунгли. Путь может лежать мимо сверкающих озер и зеленых лугов с пасущимися овцами.

Замечательная конструкция трасс превращает каждую в мир с неповторимой атмосферой и захватывающей продуманностью, в шедевр игрового искусства. Прекрасны световые эффекты. Лучи фар на ночной дороге воспринимаются как самые настоящие, а слепящий свет солнца действительно слепит!

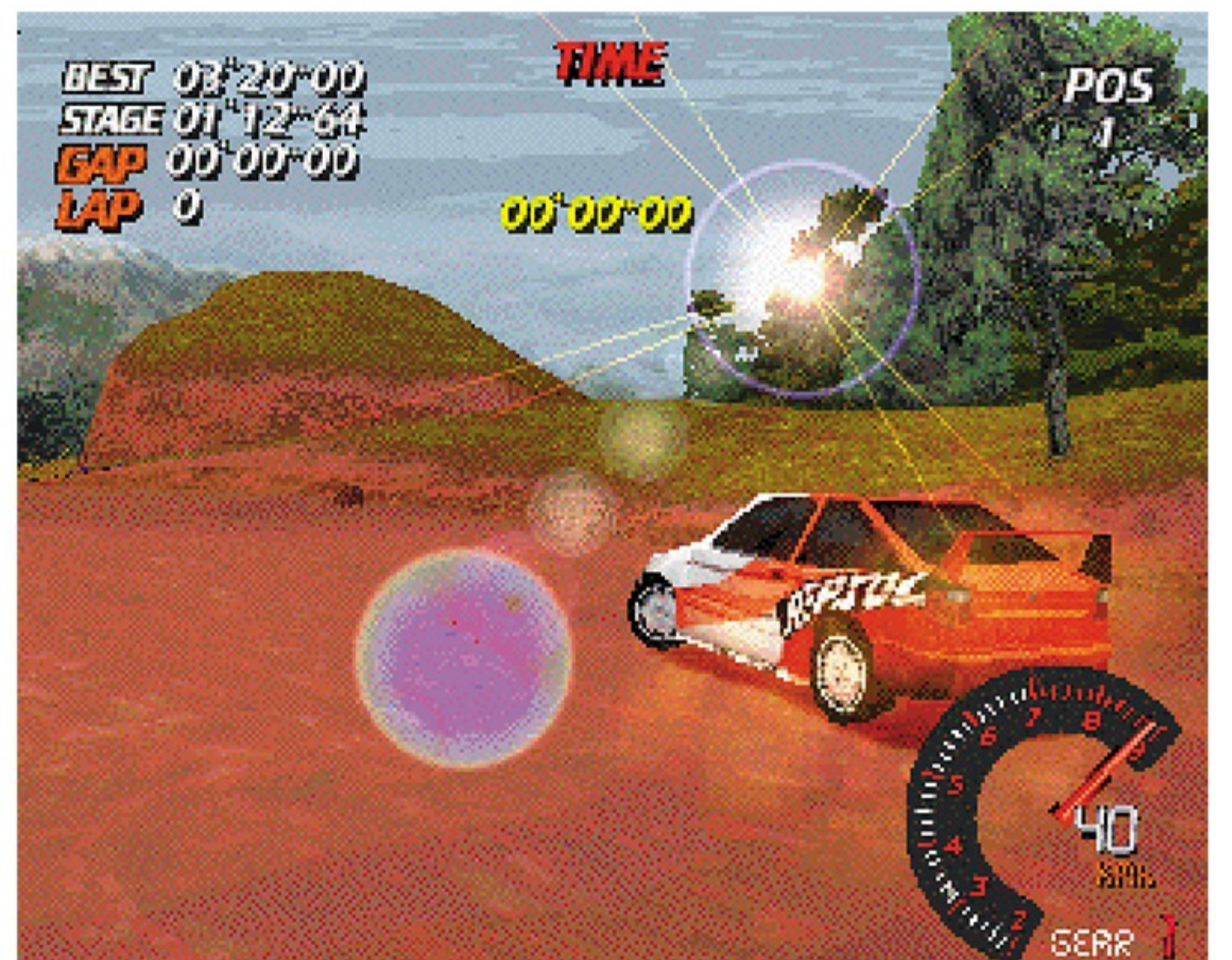
Дороги имеют три типа покрытия: гравий, снег и асфальт. Если у вас нет нужных шин, лучше даже не пробовать ехать – реализм! Классно реализована возможность игры вдвоем, особенно при вертикальном делении экрана.

Как я уже говорил выше, создатели игры делали особый упор на реалистичность. Возможно, это не понравится определенному контингенту любителей гонок, которые хотят, чтобы все машины во всех играх двигались исключительно как в Ridge Racer. «Почему мы не можем подрезать, как Ridge?» – бушуют они. Такой «гонщик» не хочет поучиться управлять машиной «по-настоящему». В жизни разве можно сесть за руль и сразу поехать? Надо понять машину, изучить ее характер, «слиться» с ней.



Если вы найдете в себе терпение посидеть за **V-Rally** часа два, не бросая геймпад после каждой аварии, то наконец почувствуете, как машина ощущает любое ваше движение, отвечает на каждое колебание руки. Вы и ваш железный конь становитесь одним целым. Это непередаваемое чувство!

У каждой машины свой характер, полностью соответствующий жизни. Кстати, фирмы Peugeot, Renault, Mitsubishi и Subaru дали свои лицензии на каждую Машину соответствующей фирмы в игре, и все машины были проконсультированы известнейшим гонщиком Ari Vatanen. Стоит изучить каждую!



45(!) треків и 11 машин. И все это разнообразие отличается самым высоким качеством. Можно гонять по виртуальным просторам дни напролет и все время обнаруживать необследованные куски трассы. Здесь есть ночные трассы, горные альпийские, поля Англии, снега Швеции, леса и



Огромный выбор трасс, разнообразие и продуманность



Легкие недостатки в звуковой части (музыка)



Прекрасный симулятор

9



Дмитрий ЭСТРИН



Жанр: Автогонки
Издатель: SCEE
Разработчик: Taito
Число игроков: 1

Автогонок в игровом мире на данный момент очень много. В реальной действительности, надо сказать, их куда меньше. Ну а если обратить внимание на их разнообразие, то тут просто глаза разбегаются. Каких трасс мы только не видели, на каких машинах мы только не ездили! Но вот с сюжетом в таких играх чаще всего дела обстоят неважно. В самом деле, какой может быть сюжет, когда только и нужно, что прийти к финишу на соревнованиях первым? С другой стороны, раз-



работчики всячески упражняют свою фантазию, чтобы ублажить требовательных геймеров, и создают такие сюжетики, что иной раз просто страшно становится. Кстати, как ни странно, но когда встречаешь такие игры, то неминуемо поражаешься совершенно дикой аркадности абсолютно во всем, что касается игрового процесса. Размышления об аркадных автогонках с сюжетом напрямую относятся к нашему разговору, ибо именно такую игру и представляет собой Ray Tracer. Начнем с сю-



жета. Игроку предстоит гонять по множеству

трасс не с банальной целью прийти первым, побив всевозможные рекорды, а с великой важности миссией – разыскать членов криминального синдиката под названием Black Kaiser и освободить мир от преступных негодяев. Естественно, на трассе это можно сделать только, создавая множество аварийных ситуаций, в которые и должны попадать ваши соперники. Игроку

предоставляется достаточно широкий выбор автомобилей, который, пожа-

луй, может показаться несколько экзотичным. Как вы наверное догадались уничтожать врагов на трассе не очень-то просто, и потому на первых уровнях вам в этом будет помогать суперускоритель на супертопливе, с которым

можно создать просто супердорожно-транспортные происшествия. Обязательный атрибут аркадных гонок, сумасшедшая скорость, есть и в игре Ray Tracer. Хотя лично мне кажется, что поразить воображение игрока, позволив



ему гонять со скоростью под 400 километров в час, вряд ли удастся. С таким же успехом можно было бы разогнаться и до сверхзвуковой скорости. Пройдя шесть трасс, вы наконец встретитесь с самым главным боссом, очень плохим дядей Топом Бадди (Top Baddy).

Дядя этот очень крутой, а машина у него еще круче. Разъезжает он на ней исключительно ночью по улицам Токио, причем, надо отметить, быстро разъезжает. Кстати, если у вас ни разу не возникало проблем с прохождением трасс до этого, то тут-то они у вас точно появятся. О графическом исполнении игры говорить достаточно сложно, так как сама по себе графика в общем приличная, но если сравни-

вать ее с хитами, то становится очевидно, что до их уровня Ray Tracer'у все же далеко. Но поиграть будет забавно не только фанатам.



+ Высокая динамичность, быстрый движок
- Примитивность сюжета, недостатки в графике и звуке
= Простенькие аркадные гонки

6

СКОРО

PC
CD
ROM

Очень часто бывает так, что люди, создававшие долгое время какую-нибудь компьютерную игру, оказываются за занавесом игрового театра, иными словами, абсолютно не известны широким массам. Безусловно, существует и ряд исключений, например, кто не слышал о таких знаменитостях, как Сид Мейер, Джон Ромеро, Крис Робертс? Но таких людей единицы, да и игры, прославившие их, носят культовый статус.

Скажите, знакомо ли вам имя Глена Дахлгрена (Glen Dahlgren)? Вероятно, нет. А такие названия, как Star Control 3, Death Gate? Чуете к чему мы клоним?

Все дело в том, что Глен Дахлгрэн – один из ведущих людей в фирме Legend Entertainment. Он выступает в ней не только как продюсер или дизайнер игр, но и как художественный директор, сценарист, программист. Короче говоря, человек универсальный. Был в его практике и такой случай: срочно понадобились музыкальные треки для Eric the Unready. Что же, пришлось Глену выступить и в роли композитора.

Сейчас Глен Дахлгрэн работает над новым проектом – **The Wheel of Time**. Эта игра создана по мотивам одноименной серии произведений писателя Роберта Джордана (Robert Jordan).

Проект **The Wheel of Time** выделяется за счет двух вещей. Во-первых, в игре будет использоваться движок небезызвестного Unreal, а во-вторых, большая ставка делается на сильную сюжетную линию.

«Я являюсь поклонником 3D action с момента появления Wolf 3D и Doom и остаюсь его приверженцем и по сей день», – признается Глен. «Также я давно мечтал сделать увлекательную игру, в которой был бы воплощен необычный, уникальный мир». Наконец-то, такая возможность у Глена появилась, благо движок Unreal позволяет делать



Жанр: 3D-стрелялка/RPG
Издатель: Legend Entertainment
Выход: 1998 год
Платформа: PC

доселе невиданные чудеса.

Пока что говорить о демо-версии рано (на вопрос «не нужны ли бета-тестеры?» разработчики лаконично ответили, что для тестирования необходима как минимум работающая демо-версия). Выпуск игры намечен



на следующий год, причем выход **The Wheel Of Time** произойдет позже выпуска Unreal. А уж последний совсем не торопится обрести конечные формы и расположиться на прилавках.

Что же представляет из себя **The Wheel Of Time** в общем? Сразу скажу, игра не является adventure, тем паче это не квест или чи-

стый RPG. Скорее ее можно охарактеризовать как привычный 3D action с элементами RPG. Короче говоря, по сравнению с Quake и ему подобными, **The Wheel Of Time** будет весьма продвинутом в сторону RPG вариантом 3D action, но если сравнивать новую игру с классикой жанра RPG, то она будет гораздо ближе к action.

В **The Wheel Of Time** существует четыре вида основных персонажей, доступных для прохождения игры (все они взяты из книг Джордана). Каждый персонаж из этой четверки обладает уникальными характеристиками и индивидуальными способностями. Расскажем более подробно о каждом из них.

Эмирлин Сит (Amyrlin Seat). Она – глава Белой Цитадели (White Tower). Цитадель – это часть организации Aes Sedai, объединяющей могущественных волшебниц, которые присягнули бороться с Dark One (по всей видимости, главный злодей в игре и книгах).

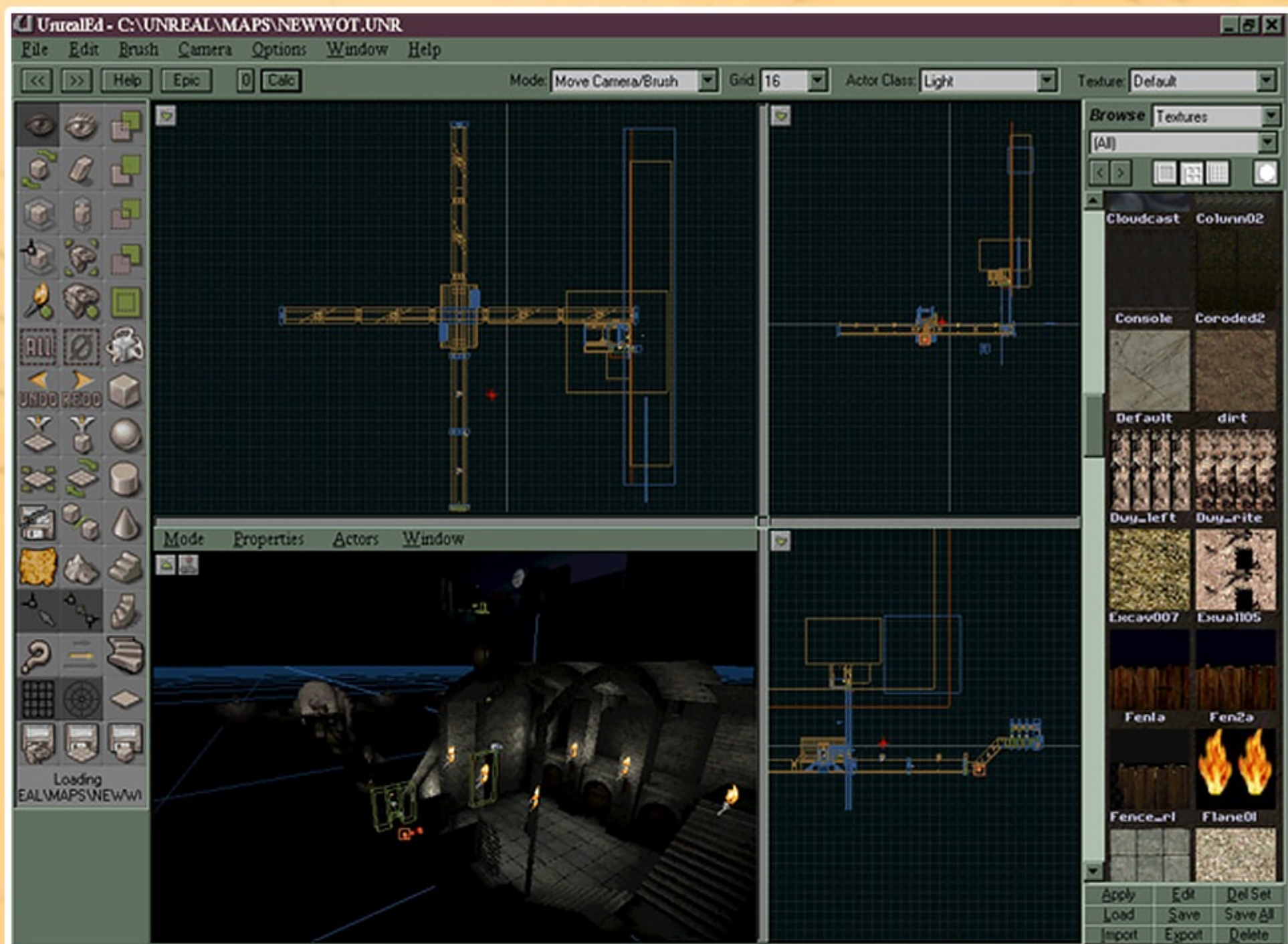
Предводитель Потомков Света (The Leader Of The Children Of The Light). Его военная секта известна и как Whitecloacks (белые одеяния), из-за той униформы, которую носят ее члены. Все последователи Предводителя занимаются поиском и уничтожением Darkfriends (сподвижников Dark One).

Отшельник (The Forsaken). Когда Dark One был заточен в Shayol Ghul, с ним были сто его верных слуг, за исключением самого могущественного – Ишамаела (Ishamael). Ишамаел тешит в своем сердце надежду об освобождении предводителя, возможно, сейчас и пришел тот момент, который никак нельзя упустить...

Предатель (The Hound). Однажды он скитался по руинам некогда процветавшего города Shadar Logoth. Shadar Logoth пережил коллапс, захлебнувшись своим собственным злом во время битвы с Dark One. На несчастного странника обрушилась магия, заточенная в городе, и, подчинившись колдовским чарам, он стал орудием мести давнему врагу Dark One.

Как видите, разобраться в судьбе каждого из героев без книжки непросто. К сожалению, мы не имели удовольствия ознакомиться с произведениями Джордана (но надеемся





персонажей. Будут и специальные Каменные Порталы (Stone Portals), и Пути (Ways), в которых нарушен пространственно-временной континуум, и путешествие на расстояние в тысячу миль займет лишь считанные доли секунды.

Естественно, в **The Wheel Of Time** будет множество противников. Пока что неизвестны ни их внешний вид, ни количество. Зато совершенно точно одно: разработкой AI (искусственного интеллекта) занимается Дэйв Таунсенд (Dave Townsend) – ведущий программист проекта, а

помогать ему будет Стив Полдж (Steve Polge). Последний занимается также созданием AI для Unreal, а помимо этого он разработал Reaper Bot (bot – от слова «robot», в данном контексте – это программа, симулирующая поведение живого человека в Deathmatch), считающийся наиболее мощным ботом на

этом пробел восполнить), поэтому стопроцентной гарантии относительно правильности приведенной информации, касающейся персонажей, не даем. Одно можно сказать с уверенностью: весь сыр-бор заварился вокруг Dark One, причем его судьба предопределяется выбором персонажа. Понятно, что служители света стремятся раз и навсегда покончить со злодеем, в то время как отрицательные герои всеми силами будут пытаться освободить своего повелителя. Ключи от темницы Shayol Ghul потеряны в безмолвии веков, и от вашего выбора зависит, откроются ли ворота тюрьмы или же они закроются навеки.

Вообще-то далеко не все герои трилогии Джордана будут присутствовать в игре. Больше того, **The Wheel Of Time** является преквелом (т.е. предысторией) книги. Многие игровые персонажи, которые фигурируют в первой части трилогии («The Eye Of The Words»), еще не появились на свет в то время, о коем идет речь в **The Wheel Of Time**.

Весь игровой мир состоит из нескольких районов, многие из которых взяты со страниц книги Джордана. Среди прочих вы найдете Tar Valor, Shadar Logoth, The Stone Of Tear. В каждом таком районе есть что-либо уникальное, что именно пока неизвестно, но, скорее всего, это будет какое-нибудь здание или артефакт.

Путешествие между районами не особенно сложно, хотя и различно для каждого из



данный момент. Согласитесь, о чем-то это говорит! Взгляните хотя бы на кадр из игры, где герой сражается с несколькими гоблинами (или кто они там?). Обратите внимание: один отвлекает на себя персонажа, другой бежит на помощь, а третий подло прыгает сзади. Если это не рекламный трюк, то за такие вещи игре обеспечен успех!

К сожалению, некоторые из screen-shot'ов не являются «настоящими». Они специально подготовлены в 3D Studio, но обещается, что в окончательной версии игры ка-

чество

изображения

будет не ниже. За счет чего это достигается?

Во-первых, как мы уже говорили, за счет использования революционного движка Unreal, во-вторых, из-за применения полигонов при создании персонажей и игровых объектов, наконец, **The Wheel Of Time** будет поддерживать MMX и 3D акселераторы. Остальные системные требования будут нешуточными. Минимально необходимы Pentium 133 и с 16 Mb RAM. А лучше с 32 Mb. Учитывая то, что Unreal будет обитать в среде Windows 95, то верхней планки ни для процессора, ни для памяти вообще не существует. Увы.

Речи о переводе на другие платформы (например, Mac, N64, PlayStation и пр.) пока не ведется из-за того, что Epic не собираются адаптировать свой движок для других платформ. Но возможно, со временем ситуация изменится.

Очень серьезно прорабатывается multiplayer режим. «Будут различные начала, середины и окончания для различных игр. Самые большие из карт потребуют несколько часов даже для одного deathmatch, но размер полей сражения легко можно изменить, – говорит сам Глен Дахлгрэн. – Динамика игры сильно отличается от игр, в которых не играет роли, сколько игроков присутствуют, кто они, когда они присоединились к сражению и как на них отреагировал игровой мир...».

В общем, **The Wheel Of Time** обещает быть серьезной и увлекательной игрой. В дальнейшем, по мере возможности, мы постараемся освещать процесс ее создания. А пока советуем, дабы скрасить томительное время ожидания релиза, прочитать трилогию Джордана «**The Wheel Of Time**», чтобы как следует ознакомиться с игровой средой и проникнуться духом сказочного мира.



СКОРО

PC
ROM

UBIK

Игра **Ubik** основана на одноименном научно-фантастическом произведении известного писателя Филиппа К. Дика, автора «Бегущего по лезвию бритвы» и «Вспомнить все». Это довольно странно, потому что по хорошей и сильной фантастике скорее надо делать квест или, на худой конец, что-то вроде ролевой игры, но никак не экшн с элементами стратегии... Впрочем, Cryo видней.

Больше всего **Ubik** напоминает X-COM и близящийся к выходу симулятор суперменов от той же MicroProse. Ваша основная задача – собрать команду злых мужиков с бластерами, усилиями которой впоследствии ликвидировать всяческое вооруженное сопротивление на различных местностях. Дело происходит в Нью-Йорке 2019 года, когда стандартом жизни являются владение миром мега-корпораций во главе с одной на букву «М», криогенные установки и колонии в космосе.

Жанр:

Стратегия-экшн в реальном времени

Издатель:

Cryo

Платформы:

PC, Sony PlayStation

Выход:

Конец 1997 года

ного шпионажа решаются в основном с помощью мозгов и ловкого обращения с компьютером, а не бластерами и огнеметами (если не считать плохих парней, которые всегда только пушками-то и умеют пользоваться). Однако Cryo, похоже, в последнее время решила сделать акцент на играх не столь умных, сколь модных и денежных. Это страшно прискорбно, но понять французских разработчиков и издателей можно.

А денежна сейчас быстрая стратегия, которая и стратегией-то по большому счету не является. Отсутствие серьезных «думательных» элементов в игре компенсируется тем, что огневая мощь ее персонажей дополнена мощью ментальной. Именно таким странным образом вогнаны ловкие диковские хакеры в незамысловатый сюжет игрушки. Вы

вам предстоит бороться с врагом. Врагов при этом много, как много и героев, из которых вы можете составить свою команду, и, хотя все они, по грустной криовской традиции, плохонько отрендерены на «Силиконах», движения их сняты с помощью технологии motion capture с живых актеров, а потому, несмотря на странный внешний вид, двигается герой более-менее по-человечески. А когда Cryo снимать еще и актеров начнет, а не только их движения, будет совсем здорово.

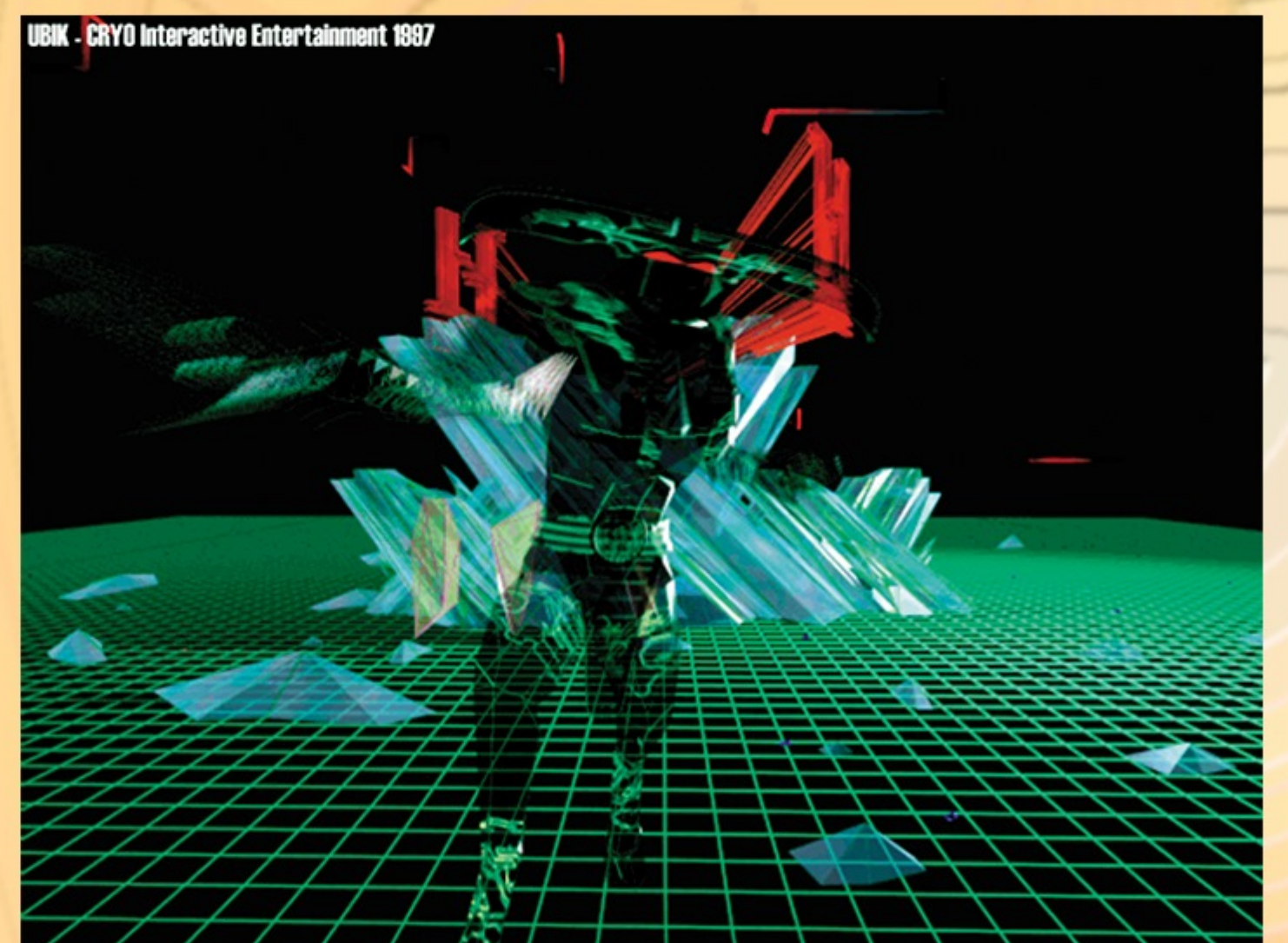
Cryo обещает сделать очень сильный прогрессивный AI, который будет обучаться по ходу дела таким образом, что ваши враги будут привыкать к вашей тактике. Обещаний



Ну и ко всему этому добавляется все более ожесточающаяся война в области технологического шпионажа. Собственно, война эта уже переросла в откровенные вооруженные столкновения на улицах, и в них вам предстоит участвовать. Скажу по секрету, ничего подобного у Филиппа К. Дика в книге, разумеется, нет, и там вопросы информацион-

можете не только стрелять во врагов огненными штуками, но и мысленно их всячески давить. При этом по ходу дела у вас будет набираться опыт как в стрельбе, так и в мысленных упражнениях, а потому чем дальше в лес, тем больше дров сможете вы надавить и настрелять. Все это дело происходит в двух глобальных вселенных (Футуристической и Бульварной), в каждой из которых имеется по 15 уровней. На каждой из них

таких слышали мы немало, и если Cryo окажется первой фирмой, их исполнившей, то ей надо будет поставить памятник, а игра однозначно будет достойна внимания. Если же нет – это будет просто очередная полустратегическая мочилка а-ля Syndicate.



DREAMS to reality

О х и много же шума наделал Tomb Raider и иже с ним Resident Evil! Похоже, что на смену порядком доставшей real-time стратегии в качестве самого любимого жанра всех подряд производителей приходит трехмерный экшн со «взглядом сбоку». Этот жанр грозит заменить собой абсолютно все – и аркаду, и боевики в стиле Doom, и квесты, и ролевые игры. Все отныне будет в одном флаконе. Радоваться этому или печалиться?..

В отличие от совершенно дурной Pax Corpus той же Cryo, **Dreams to Reality** обещает стать игрой довольно интересной, содержательной и красивой. А также умной. Сюжет в стиле фэнтези, хотя и не совсем понятный. Есть где-то далеко

Жанр: 3D-action
Издатель: Cryo Interactive
Платформы: PC, Sony PlayStation
Выход: Октябрь 1997 года

стоит исследовать более ста различных мест и встретиться там с сотней разнообразных мрачных монстров: от простых скелетов-привидений до жутких

больших и ни на что не похожих небожителей. Все это сопровождается необходимостью довольно много думать, причем не только над тем, как правильнее убить того или иного врага, но и над более сложными задачами квестового и ролевого характера. Магию надо учить и очень правильно использовать, так как неверный шаг легко приводит к гибели. Например, у вас будет возможность узнать заклинание перемещения в чужое тело. Пройти без этого игру нельзя, но надо точно знать, в чье именно тело переместиться, иначе – крышка.

Трудно сказать, насколько народу придется по душе новая игрушка от Cryo. Дело в том, что люди, которые могут при-



такая штука, Колодец с Голубой Водой, в которой живут все мечты человечества. Собрались как-то вокруг него четверо вождей и священников, да и нырнули внутрь. Потом один из них вернется уже совсем плохим редиской.

Нынче же наш герой со странной при-



ческой а-ля Тарас Бульба в молодости тоже ныряет в колодец, чтобы появление плохого воплощения Темных Сил Зла пре-

дотвратить. Внутри же колодца нас ждет весьма странный мир, напоминающий скорее что-то из детских кошмаров, чем стандартные фэнтезийные виды природы с драконами и лешими. По этому таинственному миру нашему герою предстоит ходить и ходить в поисках решения всех проблем человечества разом и спасения от бандитов человеческой мечты.

Герой игры может делать массу дел: бегать, прыгать, плавать, летать, разговаривать, драться руками и с помощью пистолета, а также пользоваться магией.

Все это происходит в шикарной SVGA графике, правда, для полного кайфа требуется графический ускоритель 3Dfx. В перерывах между походами вам показывают довольно сильно сделанные видеоролики – хотя по традиции они все отрендеренные, но смотрятся не так плохо, как могли бы, благодаря разным дополнительным эффектам типа тумана, расплывчатости картинки и так далее. Внутри странного мира вам пред-



ти в восторг от странных сюрреалистичных пейзажей и довольно трудных логических задачек, **Dreams to Reality** обычно предпочитают спокойные задумчивые квесты. Люди же, которым нравится побить садистов палкой и пистолетом, едва ли останутся довольны нереалистичными пейзажами странного мира. Тем не менее, игра стоит того, чтобы обратить на нее внимание, хотя бы просто с эстетической точки зрения: сделана она красиво и необычно.



СКОРО

PC
CD
ROM

Intervention

Жанр: Стратегия
Издатель: Cryo
Платформа: PC
Выход: Начало 1998 года

Не успел третий «Популус» появиться на свет, как уже готовятся его конкуренты. **Intervention** – явный тому пример. Возможно, Cryo не знала о планах выпуска третьей части знаменитого симулятора Бога и потому решила заполнить образовавшуюся нишу. Трудно сказать.

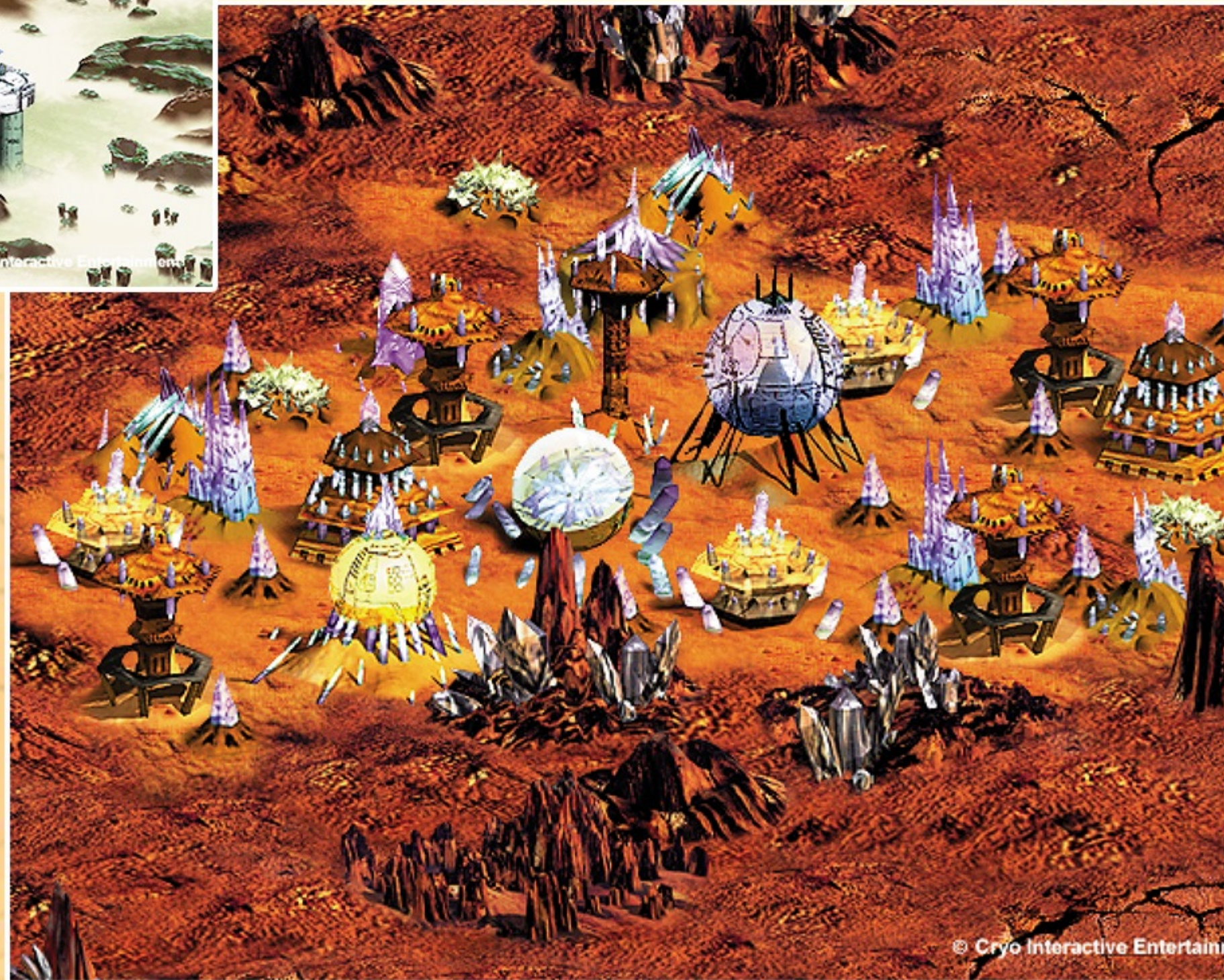
В любом случае, **Intervention** – это тоже симулятор Бога. Тут вам предстоит создать

новую эту надо населить разными существами. Существа эти подвластны дизайну, и вы можете направлять их на путь истинный своей божественной рукой. Если существа хорошо себя ведут, наградите их, если плохо – напустите на них чуму или извергните какой-нибудь вулкан. В общем, не стесняйтесь чувствовать себя у руля ситуации.

Однако есть у вас, конечно, и проблемы, и заключаются они в сопернике или соперниках, которым может стать компьютер, друг с модемом или множество друзей с модемом и доступом в Интернет. Авторы обещают сильный AI, однако сразу на всякий случай подчеркивают, что игра в сети будет во много раз интереснее.



свою собственную вселенную (относительно создания слова, света и тому подобного авторы божьих симуляторов почему-то забывают, а, по-моему, очень зря). Затем во вселенной надо создать землю и место обитания на ней, оборудовав его нужными вам пейзажами и рельефом. Затем вселен-



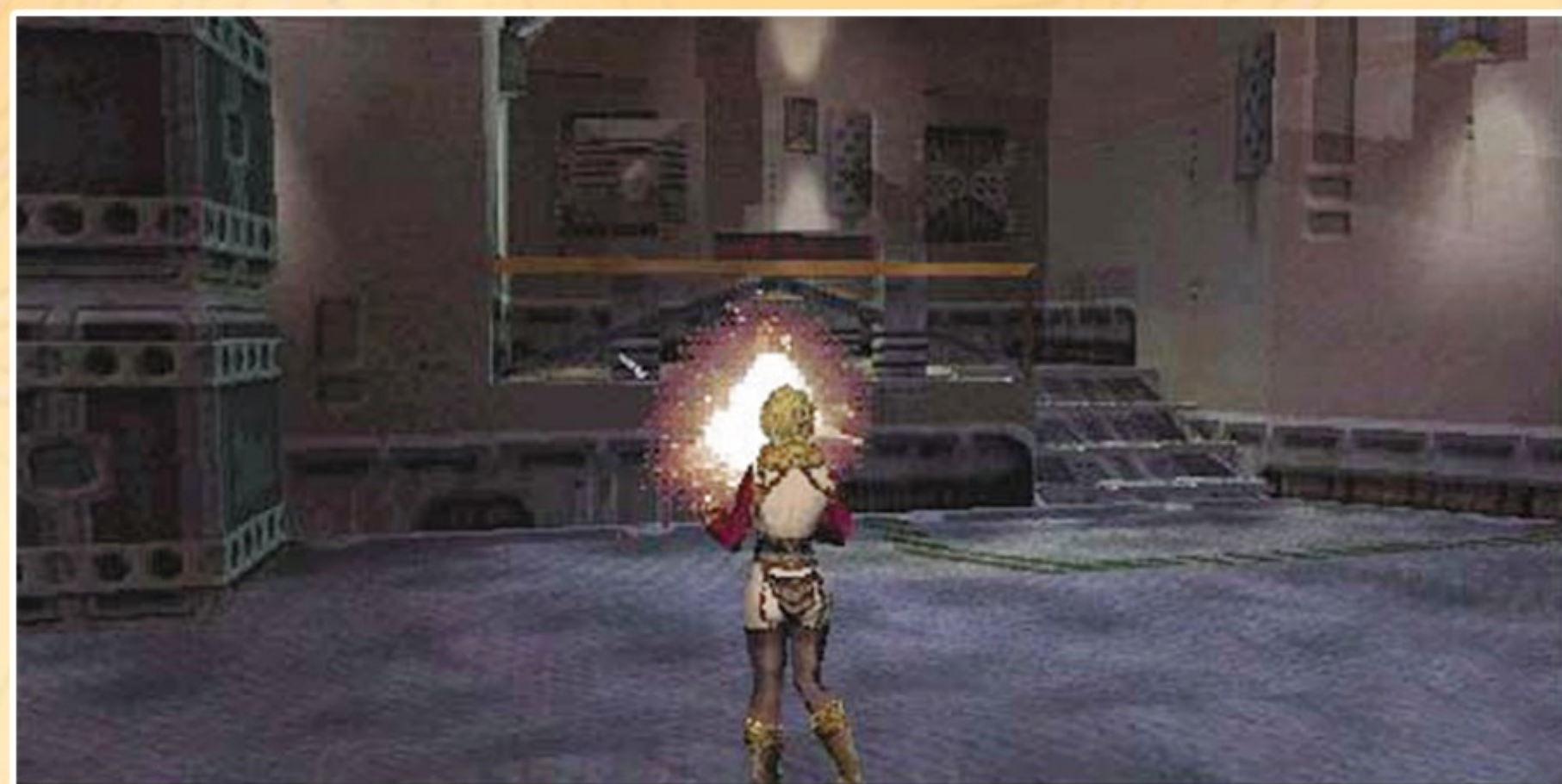
Уже само название игры (**Messiah** обозначает «мессия») определяет ее сюжет. Несомненно, в нем есть библейские мотивы. Они даже главенствуют. Судите сами: главный герой – это амур, маленький крылатый мальчик с нимбом вокруг головы по имени Боб. Но на хрупкие плечики такого существа обрушится целый шквал не-

MESSIAH

Жанр: Action
Издатель: Shiny
Платформа: PC
Выход: Начало 1998 года

изменяться (а то как же будет такое хрупкое существо биться с «исчадием ада»), обычно «подстраиваясь» под окружающих его существ. Например, он сможет стать очаровательной блондинкой...

Работа над игрой идет уже около трех месяцев, но, несмотря на это, есть значительные успехи. В создании персонажей исполь-



временно. В подземном царстве знают, что час расплаты близок и скоро предстоит важное сражение. Поэтому темные силы создают своего воина. На небе план противников давно известен (сверху все видно...), поэтому ангелы создают своего воина, того самого аму-



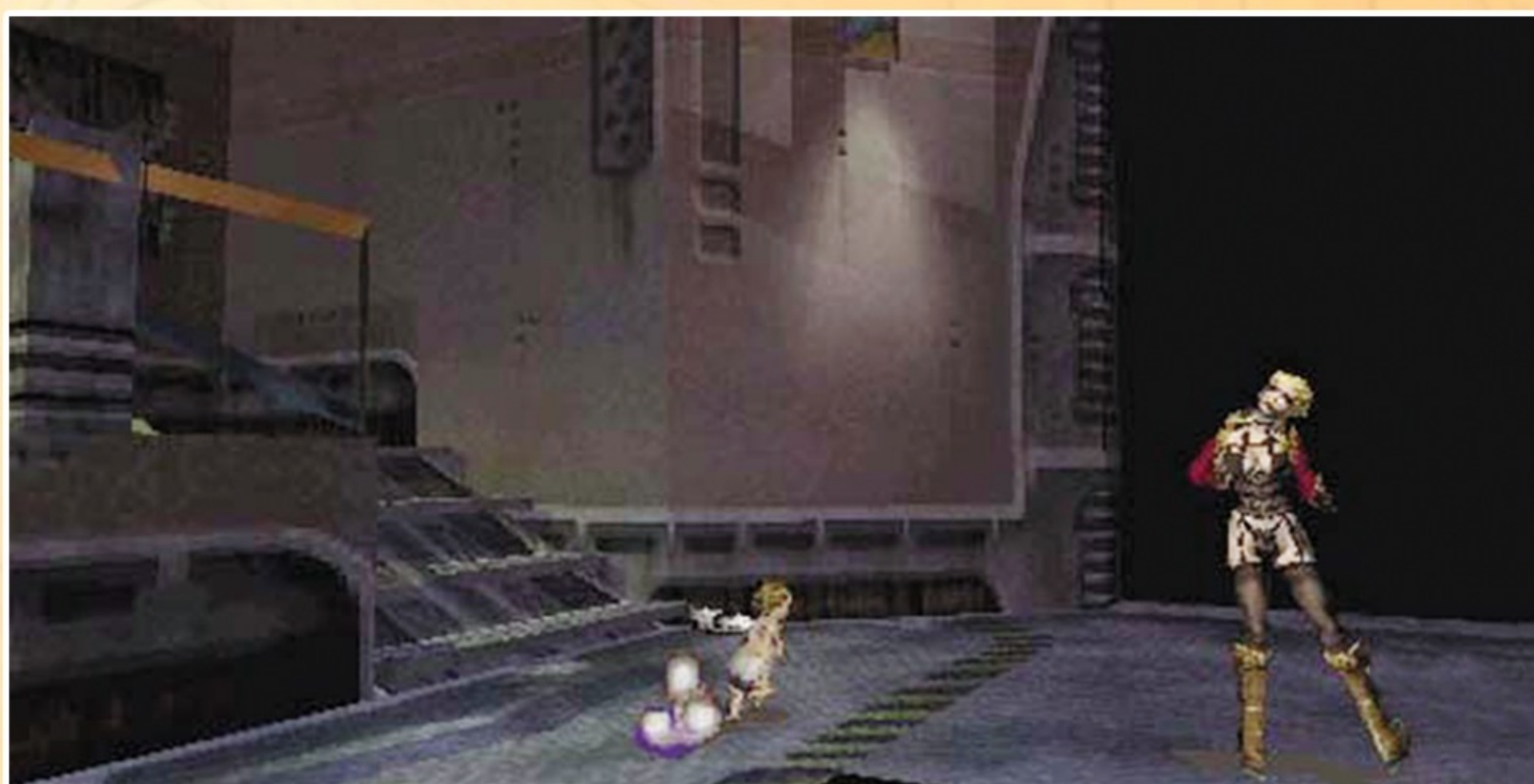
ра по имени Боб, основная задача которого – защитить печати.

Облик Боба на протяжении игры сможет

зультуется новая технология, которая позволяет сделать виртуальные тела более «сглаженными», ровными, максимально приближенными к реальным. Разумеется, все это отразится на требованиях к компьютеру. Я думаю, они будут достаточно высоки. Уже заявлено, что в ближайшем будущем выпуск **Messiah** на других платформах невозможен, так как таких еще просто-напросто не существует...



приятностей. Цель ваших приключений такова. Весь мир защищен семью печатями, которые не дают силам ада столкнуться с силой рая, неба, то есть «командой ангелов». Но такое положение



PLAGUE

путь к короне лежит через кровь, через масштабные кровавые сражения. Им будут сопутствовать голод, разруха, чума, а также природные бедствия. Каждое время года будет преподносить вам свои «сюрпризы»: на город обрушатся снежные бури, наводнения, штормы... Так что вас и ваших горожан ждет смутное и тяжелое время.

В отличие от всех предыдущих стратегий, в **Plague** используется 3D пейзаж. Все действия можно будет наблюдать под любым углом, с любой точки поверхности. А место действия будет меняться с поразительной частотой: за все уровни (а их около 30) вы сможете обойти всю пла-

нету, начиная от глухой тундры и заканчивая жаркими пустынями.

Вас ждут не только обычные сражения на суше, но и ожесточенные морские баталии.

Аппаратные требования довольно высоки: потребуется Pentium 133.

Жанр: Стратегия в реальном времени
Издатель: Eidos Interactive
Платформа: PC
Выход: Конец 1997 года

Чума (plague) была частым гостем средневековых городов. Помимо того, что множество людей в то время гибло на полях сражений, защищая амбиции своих повелителей, эта неизлечимая болезнь приходила незаметно и уносила с собой жизни целых городов. **Plague** переносит нас в то время. Вам принадлежит еще молодой, «едва оперившийся» средневековый город. Но каждому владыке всегда хочется большего, и поэтому основная цель игры – стать Королем. Но это не очень легко, так как выполнение задачи потребует внимания и контроля над всеми сферами жизни в городе, включая дипломатию и коммерцию. И конечно же,



Жанр: 3D-файтинг
Издатель: 8th Wonder Games
Платформа: PC
Выход: Осень 1997 года

С трехмерными драками на персонажах, несмотря на всю их очевидную мощь, все еще не слишком хорошо, и даже конвертированные с приставок игрушки не могут удовлетворить интерес игроков с PC к файтингам. Этот интерес, похоже, собирается подогреть и фирма 8th Wonder Games, которая готовит к выпуску новую драку **Drachen Zor**.

Действие игры происходит в мире под названием Drakkor, где существует магический провал во времени, известный как **Drachen Zor**. И вот однажды руководитель этой местности созвал лучших бойцов.... за право владения этим магическим провалом.

ному количеству спецприемов, комб, да еще и прекрасной анимации, которая обеспечивается силами нового мощного движка V-Engine. Графика в игре воксельная, то есть используются не полигональные модели, а персонажи строятся на основе трехмерных точек, что позволяет достигнуть весьма приличной скорости при почти таком же качестве изображения. Результат очевиден: повышается производительность, возникает возможность уделить больше внимания скорости происходящего и лучше прорисовать фоны. Осенью вы уже сможете попробовать полный вариант игры.



Героев достаточно много, и они обещают быть довольно интересными, благодаря огром-



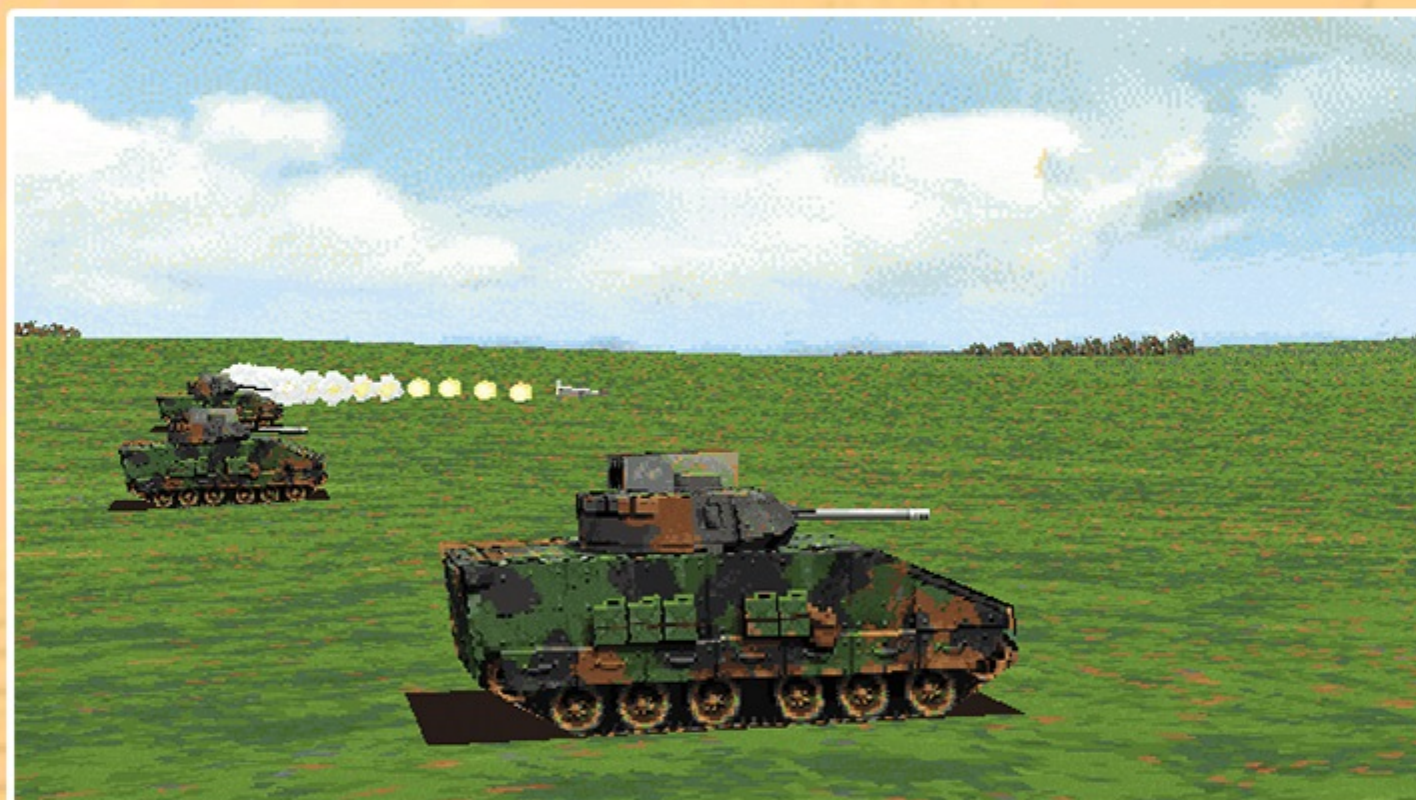
СКОРО

PC
CD
ROM

M1 Tank Platoon II

Ожидается выход еще одного танкового симулятора от Micro-Prose. Как и раньше, вы сможете управлять сразу четырьмя танками с возможностью мгновенного перемещения из одной кабины в другую. Однако на этот раз разработчики из MicroProse смоделировали в **M1 Tank Platoon II** самый последний вариант M1, отличающийся от своего предшественника усовершенствованными электронными системами, которые будут полностью доступны контролю игрока. Из четырех членов танковой команды вы сможете побывать

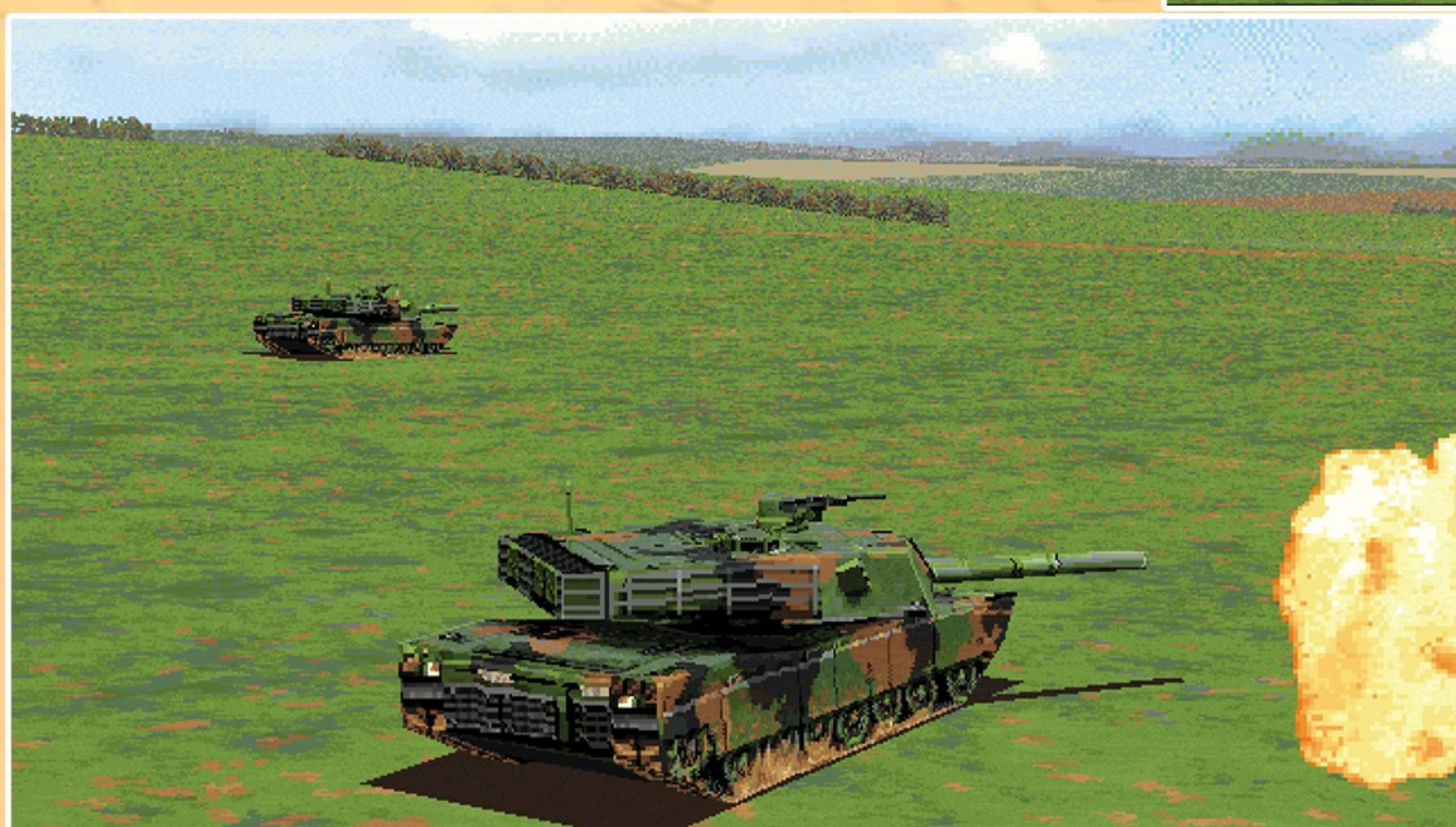
Жанр: Симулятор
Издатель: MicroProse
Платформа: PC
Выход: Конец 1997 года



бор уже смоделированных, так и генератор создания случайных военных сценариев. Кроме того, игроков ожидает более чем полный набор тренировочных миссий и четыре или пять кампаний, которые будут иметь место где-то в Ливии и в Саудовской Аравии.

Графический движок на данном этапе создания игры уже выглядит весьма привлекательно даже на Pentium 90MHz. Решается вопрос о поддержке 3D-акселераторов и 3Dfx в частности.

Microprose также планирует создание режима многопользовательской игры, однако ничего конкретного по этому поводу неизвестно. Сами разработчики о **M1 Tank Platoon II** говорят, что в игре останется все самое лучшее, что нравилось пользователям в его предшественнике, но игроку будут предоставлены еще более широкие возможности, касающиеся управления танка.



только на месте двоих – командира и управляющего танковым оружием. Должности же остальных поручены AI, у которого следует отметить заметно возросший уровень. **M1 Tank Platoon II** будет содержать как на-



Бизнес – это война. Весь мир играет в эту замечательную войну-игру, причем некоторые весьма успешно – возьмите, к примеру, Билла Гейтса. Как насчет того, чтобы разбогатеть, хотя бы виртуально? Поиграйте в **Entrepreneur**, и вы поймете, что не так-то это и просто. Перед нами очередной бизнес-симулятор, однако на сей раз не что-то ужасно огромное и неповоротливое типа Capitalism, но более забавное и простое. Хотя не настолько, чтобы быстро разбогатеть. Вам предлагается попробовать построить свою собственную финансовую империю в одной из трех областей: маркетинг, инженерное

Entrepreneur

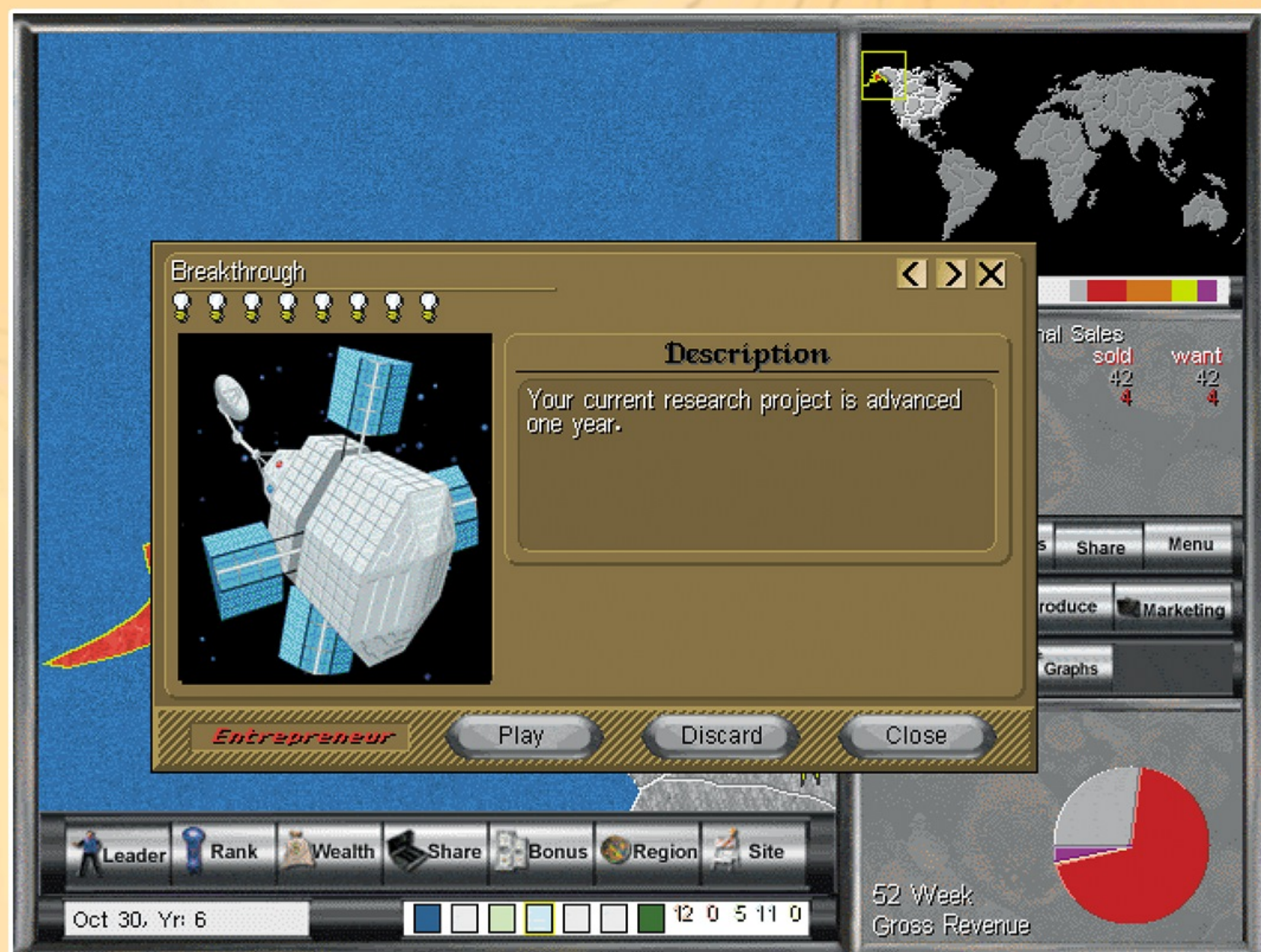
Жанр: Бизнес-симулятор
Издатель: Stardock Systems
Платформы: PC, Sony PlayStation
Выход: Конец 1997 года

конструирование или крупномасштабное производство. Само собой, одно без другого существовать не может, поэтому придется и инженерной фирме заниматься рекламой и искать место для производства своего товара. Произвести – это только полдела, ведь

еще и необходимо продать.

Несмотря на свою очевидную «симуляторную» окраску, в **Entrepreneur** немало чисто игровых моментов, например, это некие карты, которые определяют различные случайности в игре, как-то: возможность добыть технологический секрет у конкурента и так далее. Все это должно сделать игровой процесс менее занудным, как это свойственно многим бизнес-симуляторам.

Комбинируя элементы серьезной экономической игры и примитивизма, основанного на случайностях, создатели хотят привлечь на свою сторону любителей как одного, так и другого.



Стандартная стратегическая завязка – из глубины веков до наших дней провести историю цивилизации – каким-то таинственным образом переплетена авторами игры с произведениями писателя-фантаста Филиппа Хосе Фармера. Радует, что Cryo увлеклась деланием игр на основе литературных произведений, так сказать, на проверенных временем сюжетах. Странно только, что делаются на их основе игры, сюжета, по большому счету, не требующие. Но, впрочем, так как игра пока еще далека от завершения, то сказать точно, как же именно будут воткнуты фантастические мысли Фармера в стратегическую игру для «Цивилизация», то-



лько в реальном времени, нельзя. Специфику игре будет придавать то, что за всем происходящим можно будет наблюдать «из первых глаз» – то есть спустись с традиционных «цивилизованных» небес на землю и поброди среди жителей созданной вашими усилиями страны, наблюдая за тем, как



RIVERWORLD

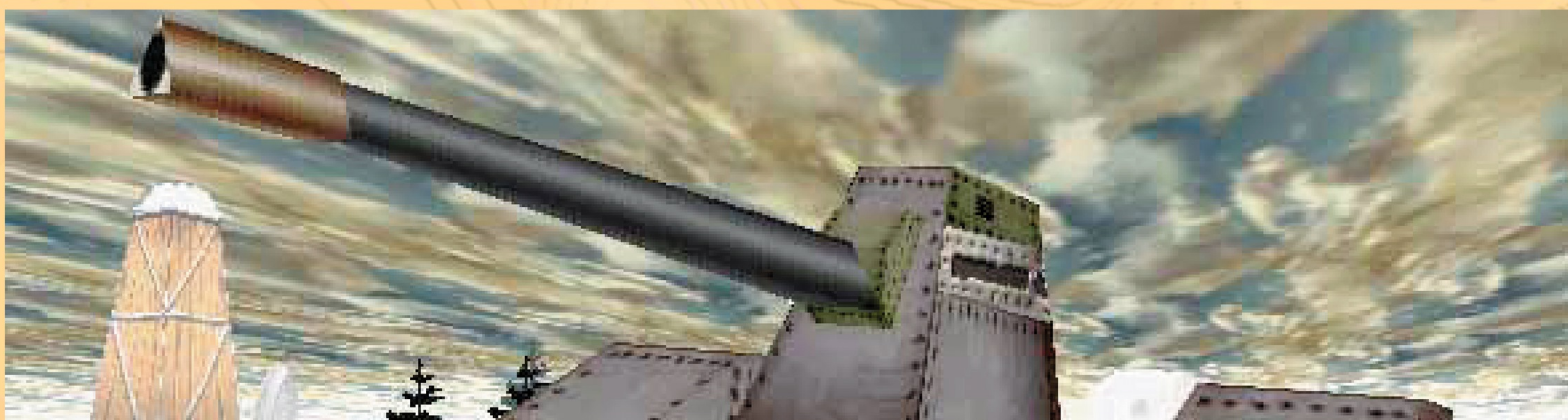
Жанр: Стратегия в реальном времени
Издатель: Cryo
Платформа: PC
Выход: Начало 1998 года

Специфику игре будет придавать то, что за всем происходящим можно будет наблюдать «из первых глаз» – то есть спустись с традиционных «цивилизованных» небес на землю и поброди среди жителей созданной вашими усилиями страны, наблюдая за тем, как

они работают, развлекаются и воюют. Опять же из-за ранней стадии разработки трудно сказать, как это скажется на самой игре и насколько необходимо будет переключаться из схематического общего вида на вид частный и событийный.



Тем не менее приятно, что кто-то как-то пытается разнообразить жанр и придумать какие-то свои в нем повороты. Что из этого выйдет – увидим в будущем году.



Вот что говорят об игре **Redjack: Revenge of the Brethren** ее создатели: «Каждый, независимо от того 18, 28 или 65 лет ему, найдет что-то для себя в **Redjack**». Проект действительно обе-

REDJACK REVENGE OF THE BRETHREN

Жанр: Приключения
Издатель: Cyberflix
Платформа: PC
Выход: Конец 1997 года



щает быть интересным. Не каждый день оказываешься в компании пиратов, которые путешествуют по бескрайним речным и морским просторам и грабят суда. Игра



достаточно жестокая и отнюдь не напоминает диснеевские мультфильмы. Ее действие происходит в далеком 1700 году, когда пираты были грозой торговцев и путешественников. Впрочем, среди них существовал кодекс чести – они не прощали обидчиков и тех, что наживы ради грабил своего напарника. Рыболов из небольшой прибрежной деревушки, некто Николас Дав (Nicholas Dove), должен найти убийцу пирата Redjack и вернуть



награбленное добро. Путь Дава нелегок. Ему предстоит разгадать более 40 головоломок, сразиться с несколькими противниками, проплыть десятки и сотни миль. Приключения героя будут происходить в полностью трехмерном мире. Рисованная графика и анимированные объекты сделаны с помощью движка компании Dream-Factory, которая уже известна поклонникам игр. В **Redjack** можно осматривать сцены и ландшафты с любого угла, приближать и отдалять их.



СКОРО

PC
CD
ROM

Forsaken - это новая игра, которая сразу же погрузит геймеров в совершенно новый фантастический и ошеломляющий мир. 65000 цветов, полностью анимированные персонажи, 3D-персонажи, «естественный» источник света сделают это творение поистине шедевром в жанре RPG. Игрокам предстоит исследовать темные, тающие в себе много опасностей катакомбы в самом сердце потухшего вулкана, собрать волшебные предметы, разгадать заклинания, биться не на жизнь, а на смерть с ужасными монстрами, коих будет больше 16

FORSAKEN

Художественная часть выполнена при участии известного канадского художника, мастера фантастической и научной графики. Вся музыка создана специально для **Forsaken** европейской группой Хумох.

Остается добавить, что компьютер для игры потребуется достаточно мощный: Pentium 133, 16 MB RAM (плюс SVGA видеокарта и конечно же Windows 95), но будем надеяться, что **Forsaken** этого стоит.



Жанр: Adventure/RPG
Издатель: Eidos Interactive
Платформа: PC
Выход: Конец 1997 года

(начиная от дракона и заканчивая привидениями)!

20 различных персонажей также внесут разнообразие в эту игру. Каждый из них будет иметь пять типов оружия, обладать индивидуальными качествами и способностями. **Forsaken**, как считают создатели, органично соединит в себе реализм и напряженность жанра adventure и интересные исследования, развитие персонажей, «затянутость игры» (что придает какое-то особое очарование), являющиеся обязательными атрибутами жанра RPG.

Исполнение игры также обещает стать отменным. Активно будет использоваться столь распространенный сейчас 3D-движок.



Выпускать add-on диски знаменитых хитов стало в игровой индустрии доброй традицией. Некоторое время назад появился набор дополнительных миссий к нашумевшему **Red Alert**. Но Westwood Studios решила не останавливаться на достигнутом, и после выпуска **Red Alert: Counterstrike** грядет **Red Alert: The Aftermath**. По словам разработчиков, одной из причин создания еще одного add-on диска стало массовое недовольство геймеров тем, что новые юниты, появившиеся в одиночных миссиях Counterstrike'a, были недоступны в режиме многопользовательской игры. В **Red Alert: The Aftermath** этот недостаток будет устранен. По сути дела, это самый обыкновенный набор дополнительных миссий, который включает в себя 18 новых одиночных миссий, посвященных раз-

Red Alert: The Aftermath

Жанр: Real-time стратегия
Издатель: Virgin
Платформа: PC
Выход: Октябрь 1997 года

боркам между Советами и Союзниками, и 100 новых карт, созданных специально для игры в режиме multiplayer. Семь новых юнитов, среди которых Chronosphere Tank, Demolition Truck, Tesla Tank, Missile Sub, Shock Troopers и M.A.D. Tank, будут доступны, как уже было сказано, для обоих режимов игры. Разработчики утверждают, что **Red Alert: The Aftermath** будет чем-то бо-

льшим, чем обыкновенный add-on диск, ибо было очень много внимания отзывам фэнов **Red Alert'a** и были внесены следующие изменения в карты, которые будут больше и полнее, а также в режим многопользовательской игры. Что ж, поживем - увидим. Тем более, что ждать осталось недолго - выход **Red Alert: The Aftermath** назначен на октябрь.

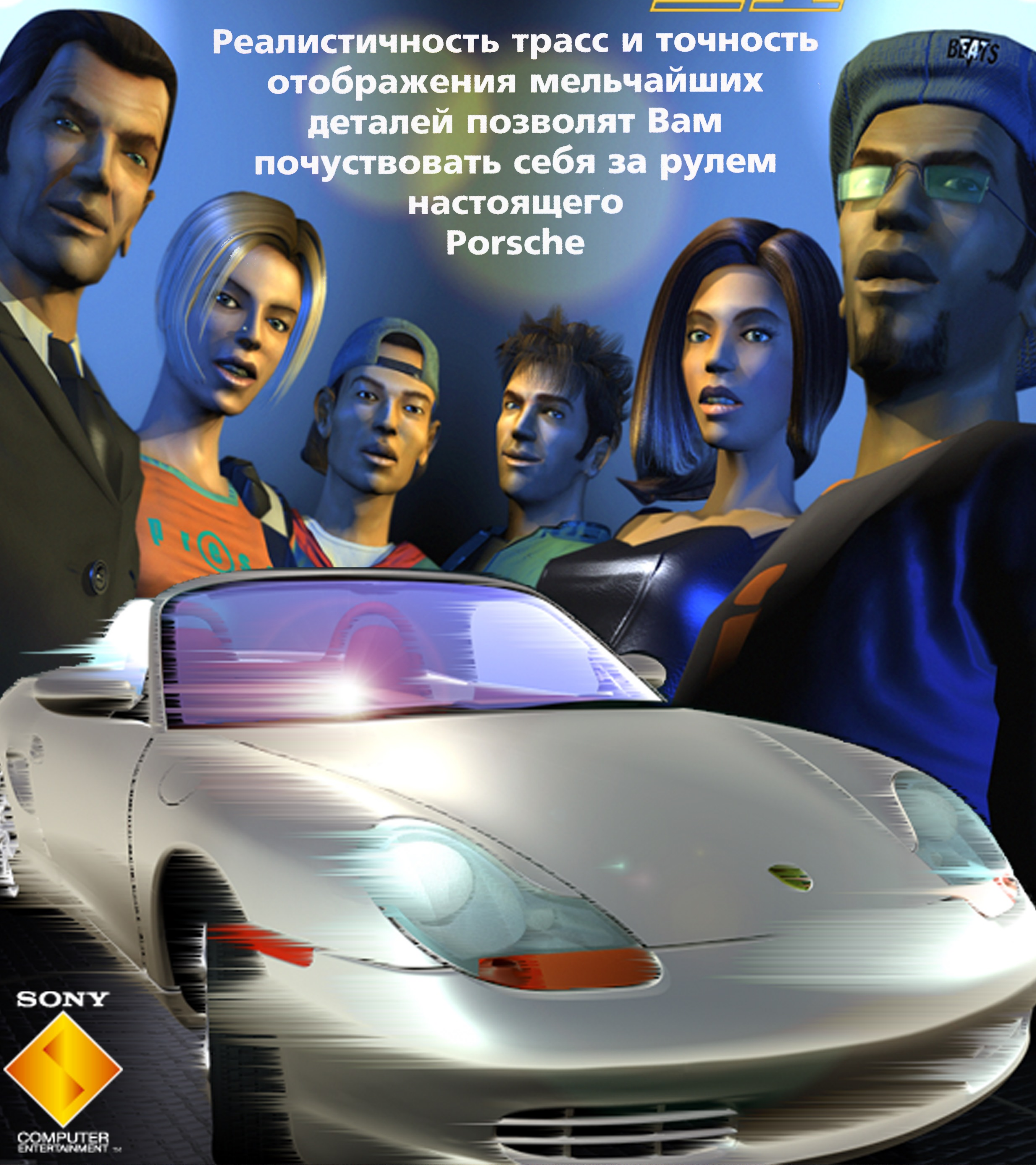


PORSCHE

Challenge



Реалистичность трасс и точность
отображения мельчайших
деталей позволят Вам
почувствовать себя за рулем
настоящего
Porsche



SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT™

СКОРО



Formula 1 Championship Edition

Что это за игра?» — спросите вы. Да это

тоже знаменитая **Formula 1**, но теперь она выходит на другой платформе! Несмотря на то, что название немного изменилось (с F1'97 на Championship Edition) игра по существу осталась той же.

Это «новое» (или все же старое?) творение Psygnosis обещает затмить даже своего предшественника, распроданного миллионными тиражами. Почему? Потому что эта игра лучше!

Первое, что следует отметить, — это отличное исполнение игры. Она будет работать на достаточно высоком разрешении, а машины будут еще лучше,

Жанр: Гонки
Издатель: Psygnosis
Платформы: Sony PlayStation, PC
Выход: Конец 1997 года



чем в предыдущей игре. Вам предложат 17 различных трасс, включая две новые. Все они будут более реалистичными: авторы постарались и дополнили их различными визуальными эффектами, например, грязью, взлетающей вверх из-под колес противников.

Как обычно, можно будет выбрать ре-

жим игры. Свои блестящие водительские способности вы сможете продемонстрировать в режиме Grand Prix, заодно проверив, не забыли ли вы уроки, полученные в F1 97.



Разработчики сделали свою игру более веселой и увлекательной. Например, ваш болид, столкнувшись с машиной противника, будет долго прыгать на месте подобно резиновому мячу.

Еще одно нововведение: вы сможете играть вместе с вашим другом (подругой) на одном экране (он делится на две части в вертикальном или горизонтальном положении).

В общем, с новыми трассами и графическими эффектами **Formula 1: Championship Edition** удовлетворит вкусы даже искушенных фанатов гоночных игр.



Что может быть приятнее красивой и интересной аркады? Ну, что-то, конечно, может — все зависит от вкуса, но согласитесь, хорошая аркада — тоже крайне приятная штука. Одна такая в нашем багаже уже имеется: называется **Pandemonium**,



двухмерная, но зато в полигональном трехмерном мире, с очень приятной графикой и вообще радостная такая. Радуйтесь еще больше — скоро будет продолжение. Так же, как и ее предшественница, никуда за рамки двух измерений она не прыгнет, да и игровая концепция останется прежней, зато гра-

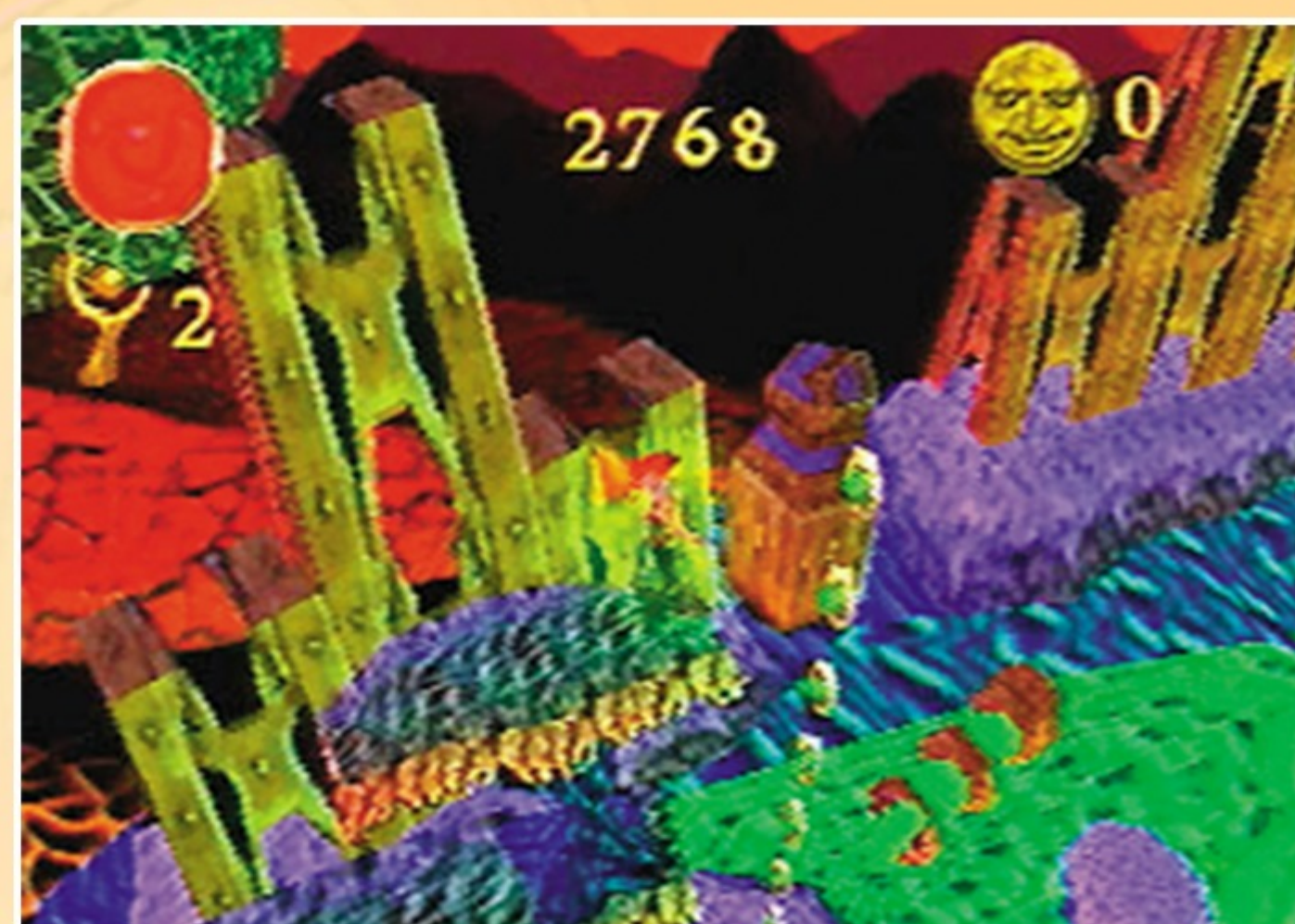
PANDEMONIUM 2

Жанр: Аркада
Издатель: Crystal Dynamics
Платформы: Sony PlayStation, PC
Выход: Конец 1997 года



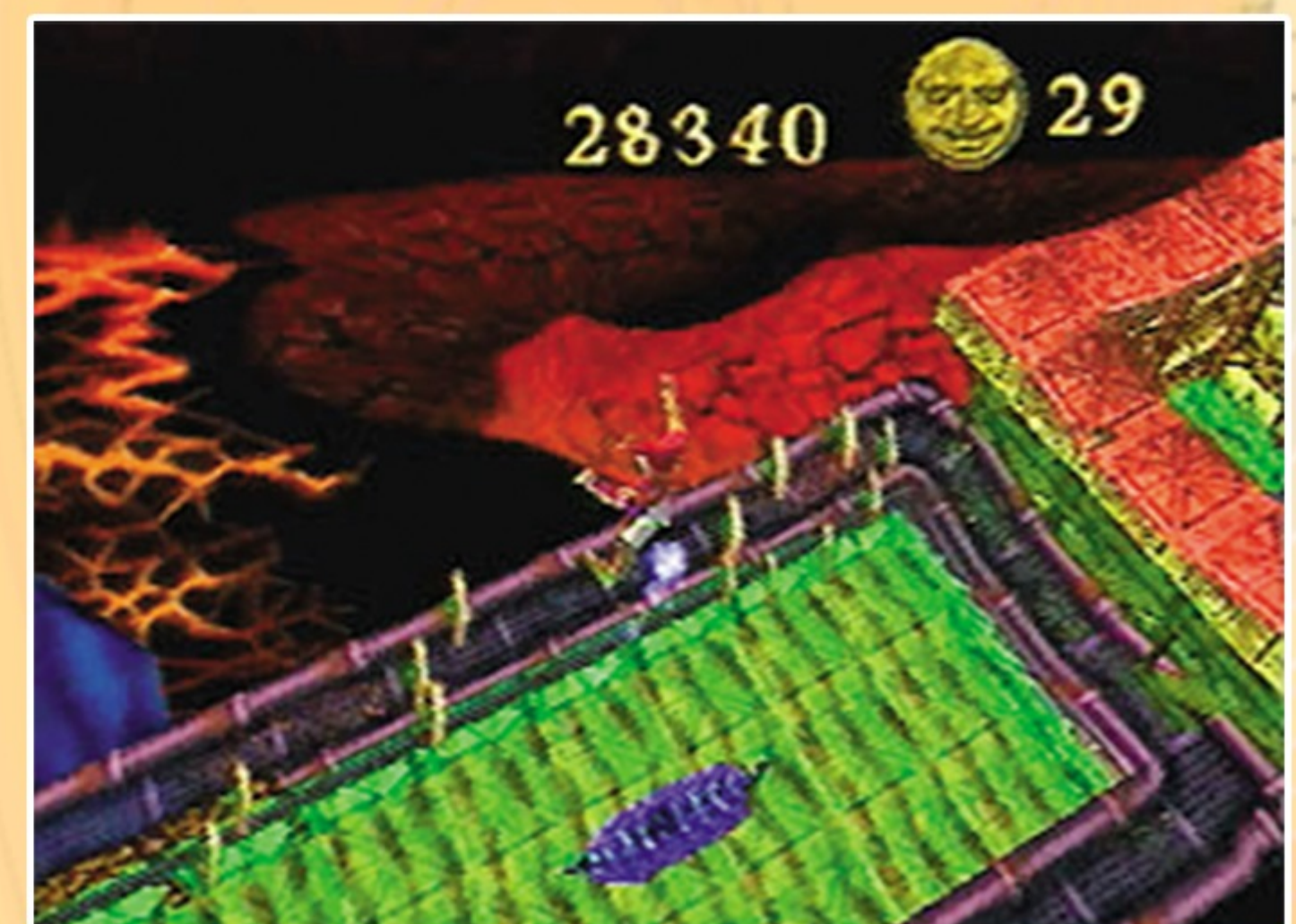
фика будет значительно красивее, а анимация — плавней и четче. Среди новшеств в самом процессе не так уж и много новых ге-

роев, ударов, врагов, но зато вполне достаточно новых интересных и сложных уровней, проходить которые — одно удовольствие. Героев по-прежнему двое, и атаки их остались теми же, однако если авторам этого покажется мало, может, добавят еще какие-нибудь фокусы. Все это создатели планируют нам скормить под видом абсолютно



новой игры, которой даже при самом благосклонном анализе что-то пока не видно. Однако все же стоит подождать и посмотреть на окончательный вариант.

Может быть, создатели игры поймут, что играть в одно и то же все-таки неинтересно, и сделают несколько шагов, чтобы изменить продукт. Подождем до Рождества!



Diablo от Blizzard стал для всего игрового мира таким же потрясающим шедевром в области RPG, каким был Quake в сфере 3D-action. GT Interac-

Youngblood

Жанр: Стратегия/action
Издатель: GT Interactive
Платформа: Sony PlayStation
Выход: Ноябрь 1997 года

бным вышеупомянутому Diablo или Crusader (помните такую игру?). Не исключено, что будет использоваться Blizzard'овский Engine. В детище GT Interactive на вооруже-

ние таких интересных мест, как мрачные дикие джунгли, высушенные солнцем пустыни и кошмарные глубины ада, видимо, заставит нас запачкать наши и без того не слишком чистые руки в Молодой Крови...

Игроку будет предложено выбрать своих воинов из многочисленного числа команд по 4 героя в каждой. Каждая группа различна по соответствующим показателям, которые могут улучшаться в ходе военных действий.

YoungBlood обещает открыть очередные грани неисчерпаемого мира стратегии.

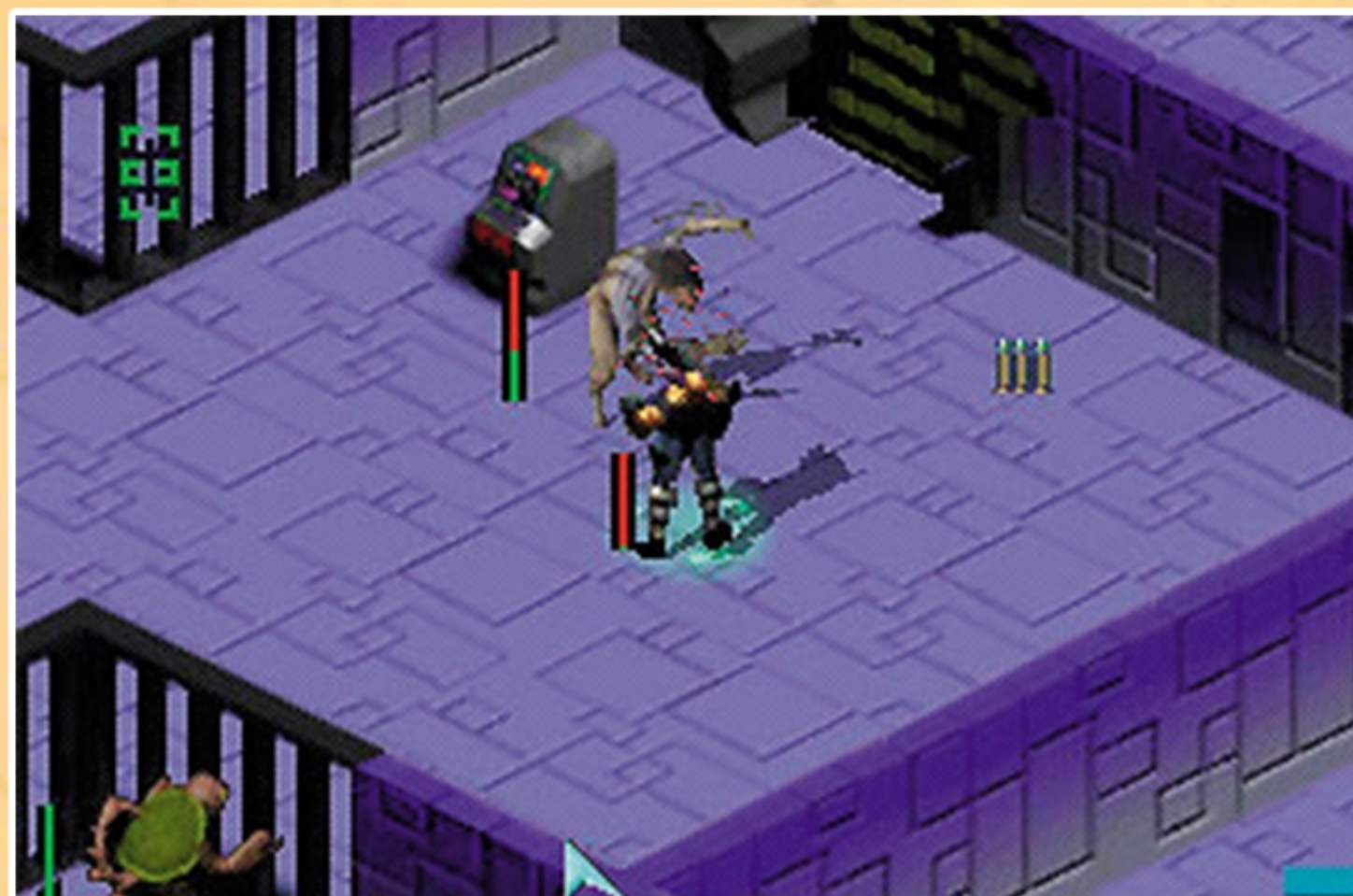


tive решила использовать все преимущества уникальной Diablo'вщины, перенеся их в очередной ударный жанр – в мир стратегии. **YoungBlood** грядет!

Итак, **YB** обещает быть стратегией в изометрической проекции, т.е. с видом, подо-



нии воинов окажутся в евозможные огнестрельные и ультрасовременные орудия, которые, разумеется, весьма эффективны как средство вытравливания противника. Персонажи будут взяты из серии комиксов **YoungBlood**, созданных Rob'ом Liefeld'ом, автором известных серий Overkill и Chapel. Замечательное графическое выполне-



Лавры Mario64 не дают покоя многим разработчикам. В скором времени мы увидим, возможно, нечто очень похожее на Sony PlayStation. Младшим братом Mario будет некий **Rascal**, путешественник во времени, которому нужно будет спасти своего отца из лап ужасного демона, а заодно и восстановить нормальный ход истории. Чтобы сделать это, ему придется искать шесть частей какой-то штуковины, с помощью которой можно будет управлять временем. В ее поисках **Rascal** побывает в семи местах, которые достаточно сильно отличаются друг от друга. В общем, как уже говорилось, игра будет здорово напоминать Mario64, и вряд ли разработчикам удастся

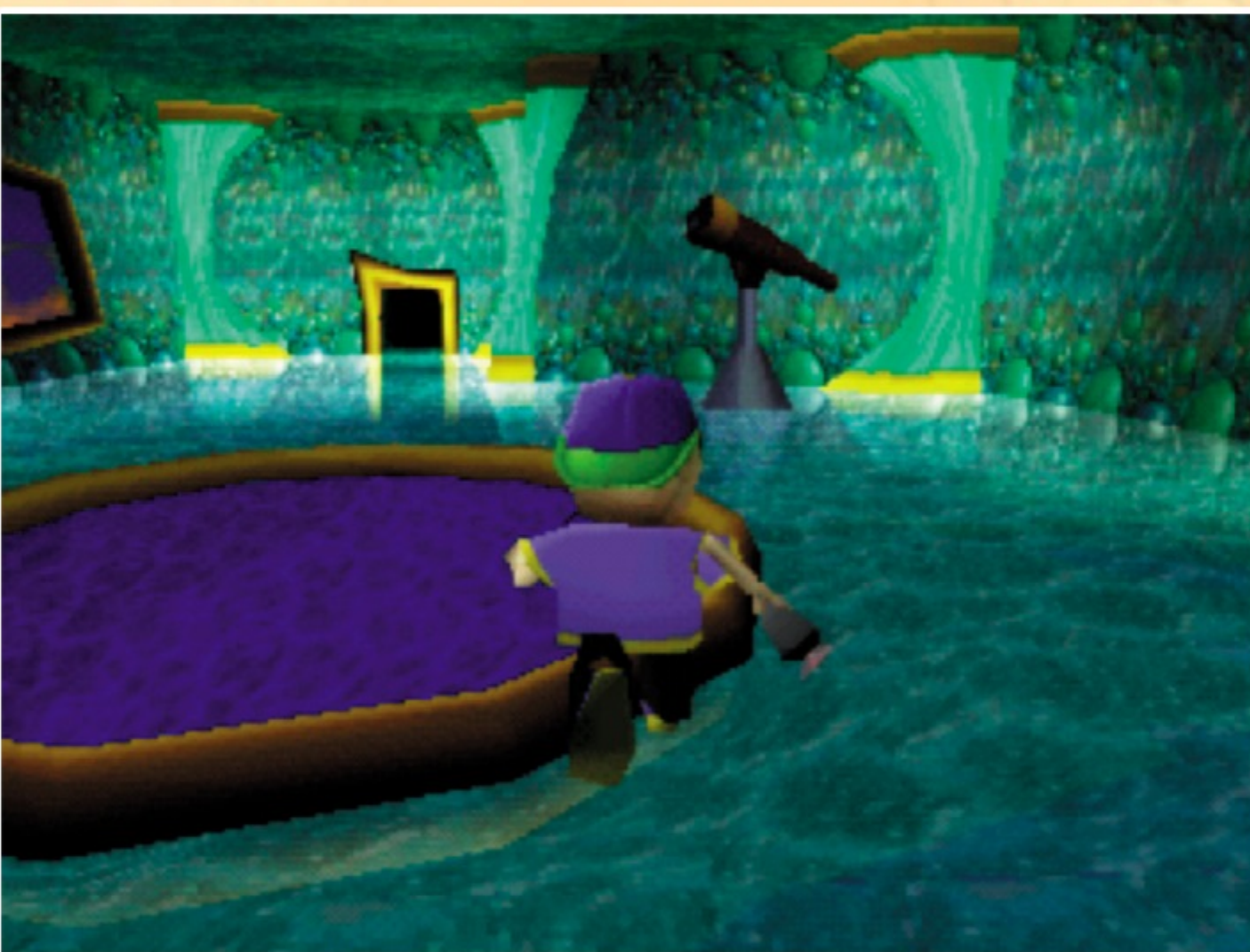
RASCAL

Жанр: 3D-аркада
Издатель: Psygnosis
Платформа: Sony PlayStation
Выход: Сентябрь 1997 года

обойтись без повторений некоторых элементов знаменитого хита. В игре обещается просто фантастическая графика, которую

удивит высочайшее качество анимации персонажей.

Великолепная палитра, прекрасно выполненные теневые эффекты составляют существенное дополнение к графическому оформлению игры. Осталось только дожидаться выхода и выяснить, выступит ли **Rascal** соперником Mario64 или же будет всего-навсего его клоном.



еще не видели поклонники PS. Потрясающе выполнено изображение воды и кипящей лавы. Разработчики обещают также, что нас неминуемо



СКОРО

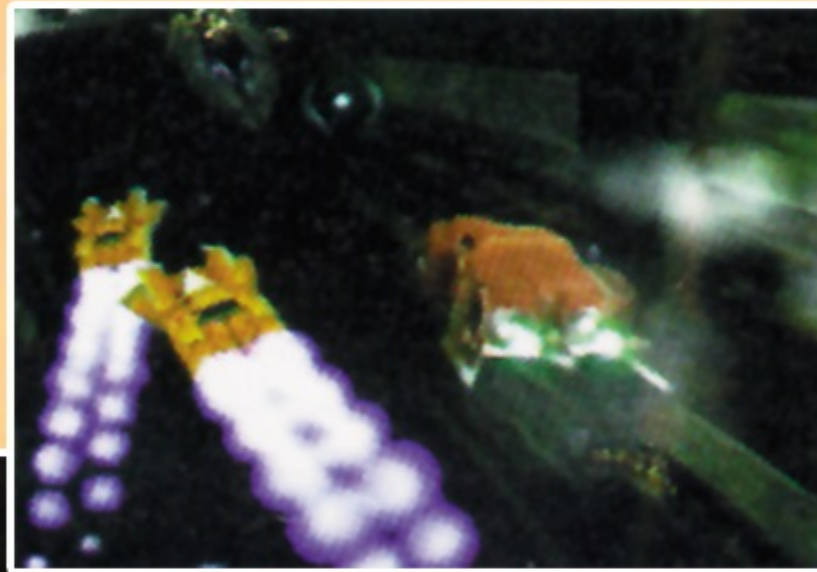


Аркадный жанр на PlayStation процветает, и даже, необходимо отметить, порой зацветает.

Среди еще добрых пары сотен аркад на этой приставке, есть одна, новая, и довольно интересная. Сюжет основан на научно-фантастических комиксах, и выбран Cryo для новой аркады. Итак, далекое (недалекое) будущее, в Лос-Анжелесе правит магнат мафиозного типа Willeford. Он рассылает роботов-андроидов по всему городу, чтобы собирать налоги. Андроидам



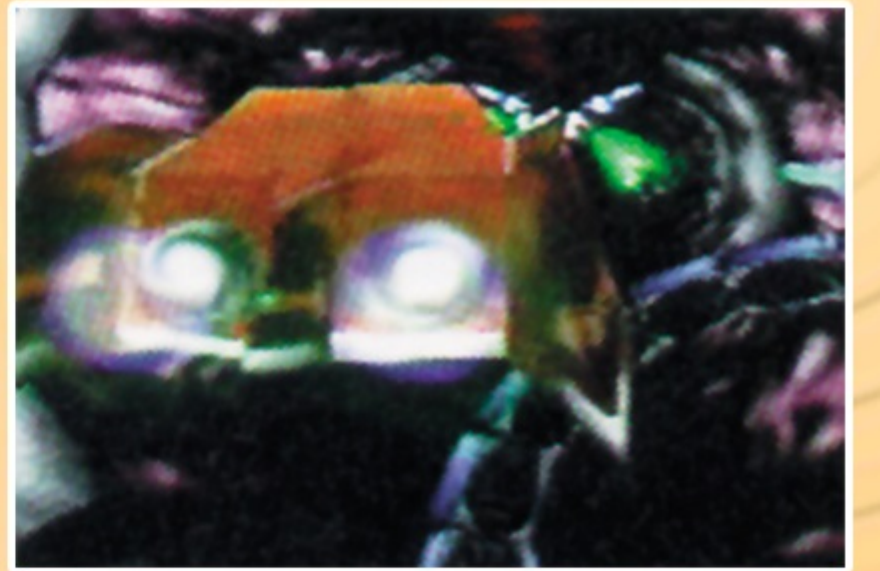
Жанр: 3D-аркада
Издатель: Cryo Interactive
Платформа: Sony PlayStation
Выход: Осень 1997 года



это почему-то не нравится, и они решают восстать. Интересно, почему же люди, живущие в городе, уже смирились? Так или иначе, приня-

то решение уничтожить главный компьютер, который помогает злодею держать город под каблуком. Это придется сделать вам. Правда, перед этим радостным моментом необходимо будет побывать еще на пяти других огромных уровнях. Итак, идея игры состоит в том, чтобы пролетая по огромным тоннелям, сокрушать тучи врагов и пробиться к главной цели – очередному боссу. Cryo обещает, что

качество графики будет превосходным, благодаря разумному использованию сочетаний двухмерных и трехмерных объектов, а также использованию эффектов прозрачных поверхностей.



Прохождение каждого уровня нелинейно – в каждом из тоннелей имеются разветвления и прочие сюрпризы. Еще будет много красивых мультиков и звуковая дорожка в стиле техно. К моменту выхода этого номера журнала, игра, скорее всего, уже выйдет, и вы сможете оценить все ее достоинства и недостатки сами.



Жанр: 3D-action
Издатель: Cryo Interactive
Платформы: Sony PlayStation, PC
Выход: Конец 1997 года

Далеко-далеко от Земли, на мрачной и невеселой планете Оз-Нама женщины захватили власть, а мужчин обратили в рабов. Основная власть сосредоточена в руках мегакорпорации Алкион, которая управляет планетой и делает всякие нехорошие дела.



Главная героиня, Кали – секретный агент по найму. На сей раз наняла ее группа повстанцев с тем, чтобы она выяснила подробности секретного проекта Алкион под названием **Pax Corpus**, так как все секретные проекты этой корпорации ничего хорошего никому не обещают. За плохим проектом скрывается доктор Эллис, которой принадлежит идея создания всеобщего блаженства ценой потери свободы воли. А



главой Алкион является Кияна Соро, женщина, отправившаяся по неправильной дорожке, которая мечтает только о собственном мировом господстве. Она хочет использовать **Pax Corpus**, чтобы привести жителей мрачной и невеселой планеты Оз-Нама в состояние иммобильного блаженства.

Кали – подруга Кияны, однако она не согласна с ее жаждой власти. А потому, заручившись поддержкой доктора Эллис, собирается плохим тетям наподдать и от всеобщего блаженства женское население Оз-Намы спасти. Вот такой несколько странный сюжет в этой новой игрушке от Cryo. Теперь только осталось дожидаться его реального воплощения в жизнь.



Похоже, компания Nintendo решила с каждым новым технологическим открытием производить революцию в игровом мире. Так было с Mario64 и, скорее всего, так будет с игрой **Earth-**



bound64, которая ознаменует выпуск новой технологии 64DD. Как известно, 64DD позволяет использовать в качестве носителя информации магнитооптический диск. И вполне естественно, что разработчики хотят использовать в будущем хите все возможные ресурсы, которых только можно до-

биться от новой технологии. **Earthbound64** будет удивлять игроков решительно всем, начиная с сюжета и кончая графикой. Даже выбор жанра на первый взгляд достаточно экзотичен, ибо игра представляет собой



Earthbound 64 (Mother 3)

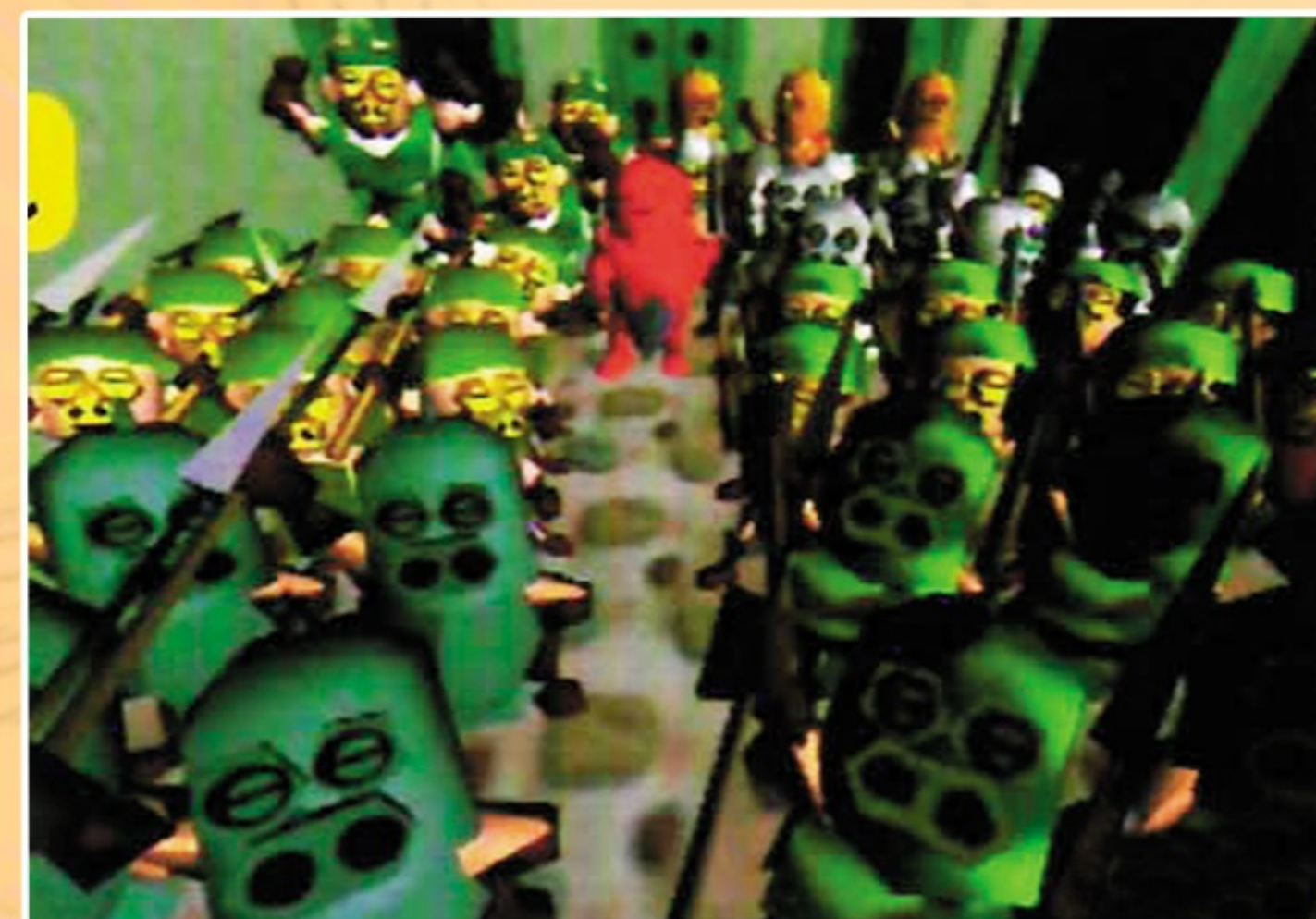
Жанр: RPG
Издатель: Nintendo
Платформа: Nintendo 64
Выход: Весна 1998 года



RPG. С другой стороны, пожалуй, только RPG и способно продемонстрировать все то богатство возможностей 64DD, которое нас ожидает. Действия будут разворачиваться во множестве трехмерных миров, в которых игроку будет предоставлена не только полная свобода передвижений, но и свобода действий. К примеру, надо забраться на высокую скалу.

Под скалой можно посадить дерево, и дождавшись, когда оно вырастет, взобраться по

нему. А можно просто использовать лестницу. Брошенная на поляне еда может привлечь голодного монстра. В мире **Earthbound64** есть свое самое настоящее физическое время, которое обеспечивает смену времени суток.



Есть там еще много-много всего, еще более удивительного и необычного, и нам остается только ждать... весны 1998 года.



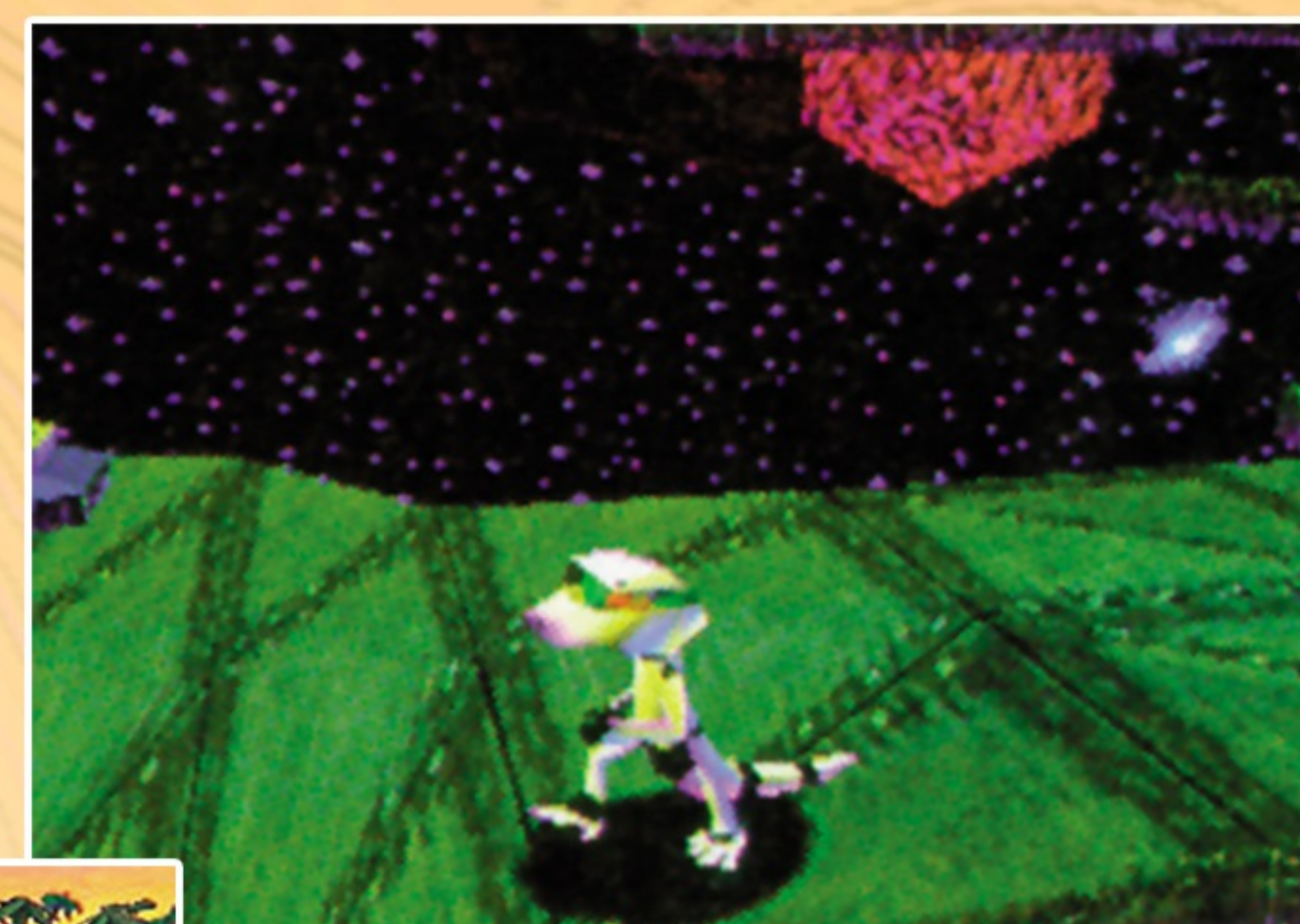
Итак, вскоре мы сможем вновь увидеть нашего старого знакомого Гекса в совершенно ином трехмерном мире. Да-да, отныне зеленая ящерица стала полигональной, как и все вокруг нее.

Однако вместе с ней в этот мир переселился и другой наш знакомый – Rez, который, как и прежде, доставит нам много-много самых разных неприятностей. Действие разворачивается во множестве самых разных миров, в каждом из которых нужно будет пройти по 2-3 уровня. **Gex** побывает в доисторической и футуристической эпохах, столкнется с нечистой в кошмарном мире ужасов, перебьет врагов на уровне восточных единоборств, и все это для того,

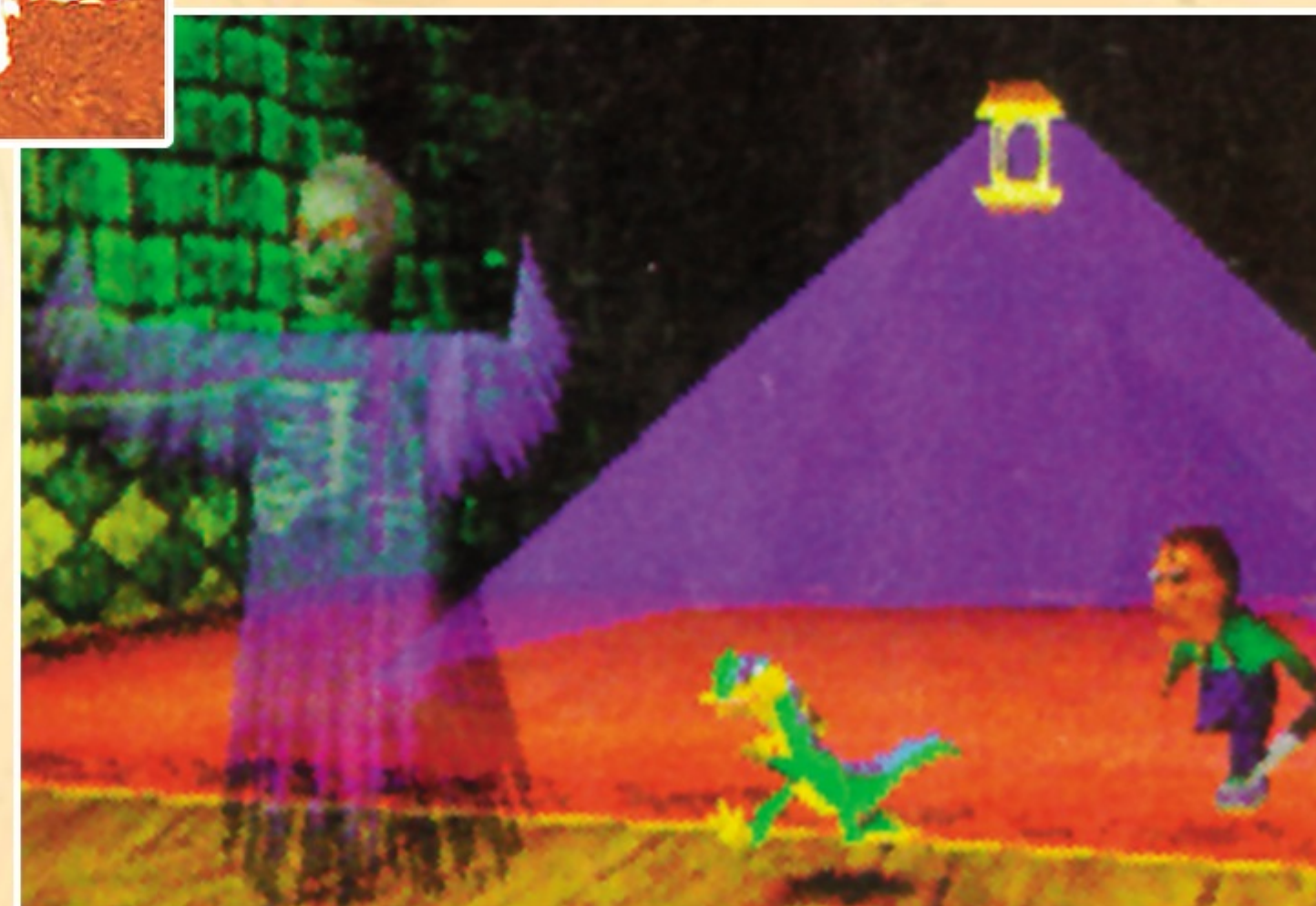
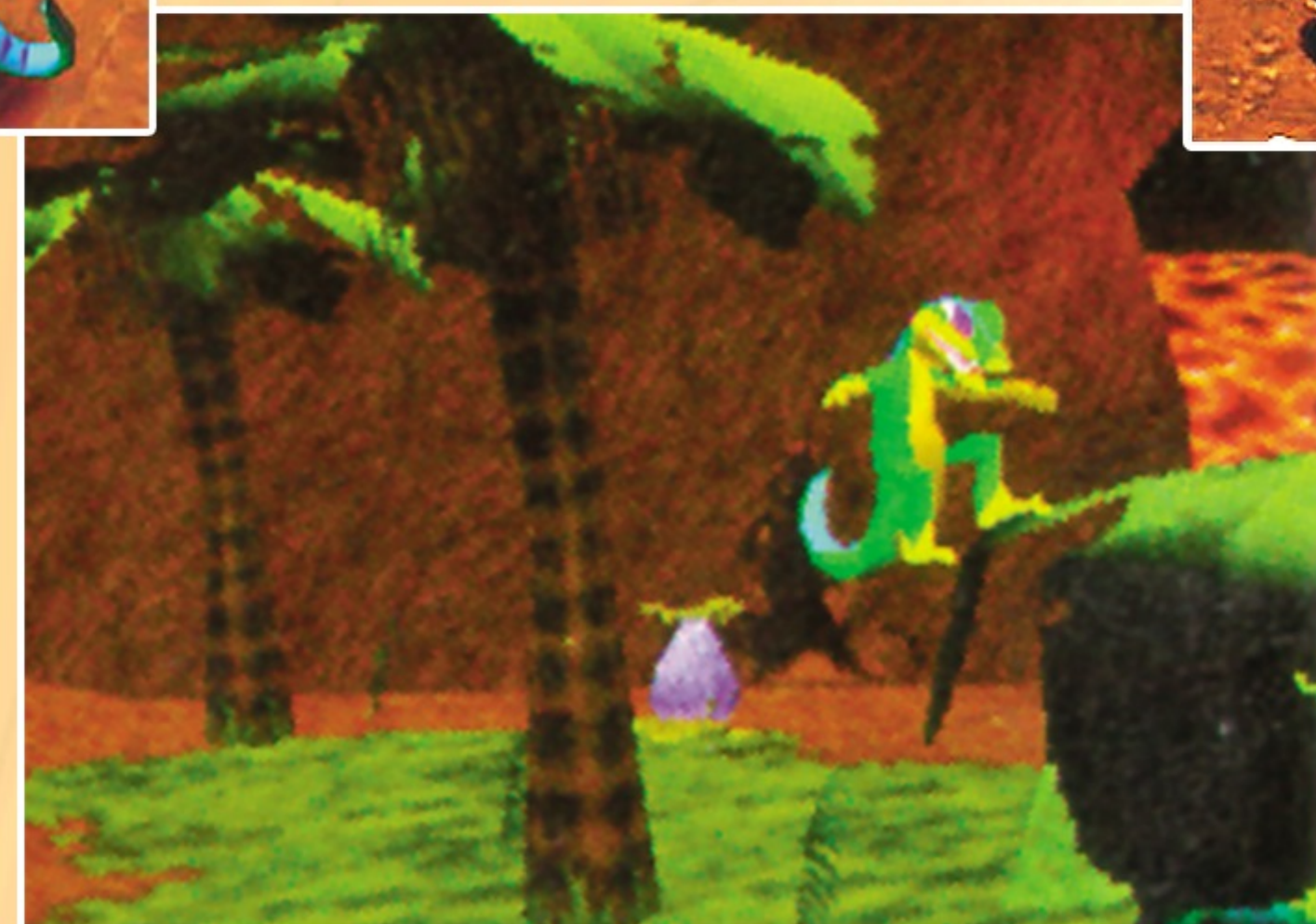
GEX Enter the Gecko

Жанр: Аркада/приключение
Издатель: Crystal Dynamics
Платформы: Sony PlayStation, PC
Выход: Октябрь 1997 года

чтобы сразиться с самым главным боссом на уровне Rezopolis. Уровни будут полностью трехмерными, однако с небольшим количеством текстур, что, с другой стороны, не так уж и плохо, так как динамичность, надо полагать, будет соответствующая. Каждый уровень можно будет пройти



тремя разными способами, так что не думайте, что пройдя игру раз, вы о ней забудете. Разработчики обещают, что она будет реалистична настолько, насколько только может быть реалистична рептилия, сражающаяся за светлые идеалы. Что ж, не так долго осталось ждать, чтобы увидеть **Gex'a** в этом качестве.



СКОРО



Yoshi's Island 64

Yoshi — один из главных

героев серии игр с Марио, и он, этакая Маленький и забавный, постоянно сопровождает главного героя от одной игры к другой. На сей раз он наконец-то сможет сам стать главным персонажем, причем в игре, которая, скорее всего, откроет новые горизонты в истории, не слишком уж удачной пока для приставки Nintendo 64.

Итак, двухмерная аркада с трехмерной графикой, потрясающими цветами и

Жанр: 2D-аркада
Издатель: Nintendo
Платформа: Nintendo 64
Выход: Конец 1997 года

отличной музыкой. Yoshi на сей раз оказывается на волшебном острове,



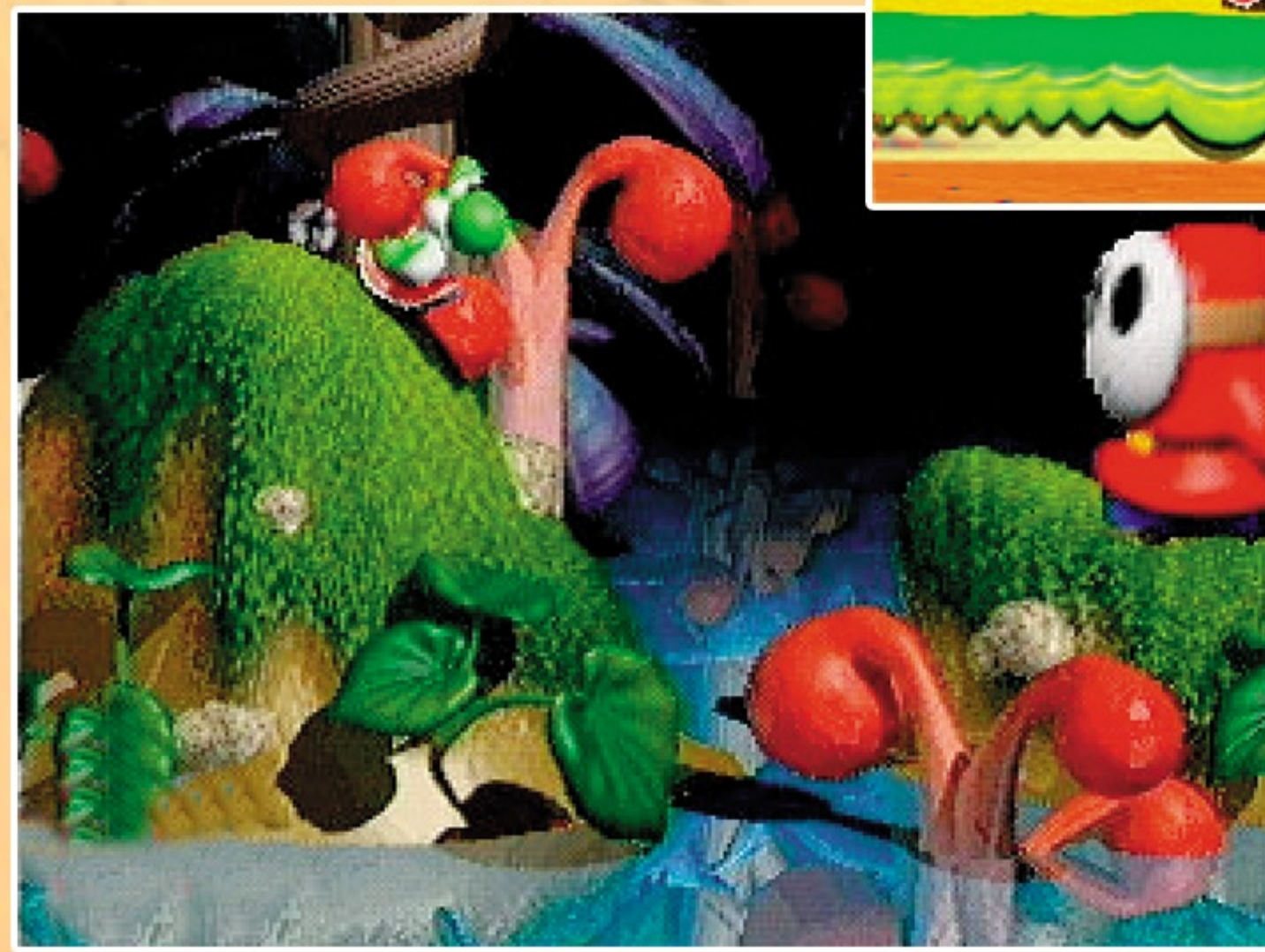
полном красивейших деревьев, разноцветных птиц, зеленых лужаек, да и вообще,

на самом красивом острове во всем мире Марио. Никакой стрелялки-убивалки — все исключительно мирно и очень красиво. Игра создается под контролем Shigeru Miyamoto, создателя самого великого Super Mario 64, и обещает стать, впрочем, как и все внутренние проекты Nintendo, лучшей игрой в своем классе. Ставка опять делается на детей и (может, еще в большей степени) на тоскующих по сво-



ему детству взрослых, жаждущих красивых разноцветных снов, которые приходят к ним пусть и не во время сна, но во время игры. Может быть, Nintendo права, и люди действительно устали от бесконечной крови, комб и

спецударов на экране?



Body Harvest

Наверное, каждый из нас уже не раз спасал человечество от самых разных бед. В игре **Body Harvest** вновь придется совершить множество подвигов во имя жизни на Земле. Сюжет своей канвой напоминает фильм «День Независимости» (Independence Day), а иначе говоря, на нашу родную планету вторгаются инопланетяне. Но не все так просто — нападение это вполне разумно обоснованно. На самом деле, инопланетяне эти вовсе не кровожадные твари, а самые обыкновенные фермеры. Оказывается, лет эдак миллион назад на Землю были вывезены первые люди для последующего размножения, а вот теперь настала пора, так сказать, собирать урожай. Но инопланетные фермеры не подозревают, что человечество сильно продвинулось в техническом плане и представляет собой уже не столько сельскохозяйствен-

Жанр: Action
Издатель: Nintendo
Платформа: Nintendo 64
Выход: Конец 1997 года



ную культуру, сколько серьезного врага.

В то же время и человечество испытывает всяческие проблемы, ибо несмотря на обилие самой разной техники, нет героя, который будет способен защитить Землю



от вторжения инопланетян. Итак, как вы уже наверное догадались, игра **Body Harvest** представляет собой сплав стрелялки от третьего лица, управления самой разной техникой (от футуристических танков до бипланов времен Первой Мировой Войны) и, конечно же, великолепной графики, без которой не обходится ни один хит от Nintendo64. И вот, в скором времени мы сможем вновь насладиться ролью супергероя, который в очередной раз спасает Землю от очередного бедствия.



После революции, которую произвел на игровом рынке Mario 64, совершенно неудивительно, что постепенно появляется все больше клонов этой действительно превосходной игры. Одной из многих, к тому же выпущенных на родной приставке Марио, похоже, станет **Bomberman 64**. Герой игры достаточно хорошо знаком тем, кто имел счастье видеть его в 16-битном формате пар тройку лет тому назад. В Японии, например, маленький, но шустрый **Bomberman** стал чуть ли не культовым персонажем. Игра базируется на слегка измененном движке от Mario64 и поэтому выглядит почти так же, с чисто мультяшными уровнями и задними планами и безудержным великолепием цветовой палитры.

Однако, в отличие от теперь уже 64-битной классики от Nintendo все миры значительно больше по габаритам по отношению к главному герою, который прилично уступает Марио по росту.

В **Bomberman 64** планируется два основных режима игры. Первый, одиночный, включает в себя практически все то же, что и



Bomberman 64

Жанр: 3D-аркада приключение
Издатель: Hudson
Платформа: Nintendo 64
Выход: Конец 1997 года

в Mario 64, то есть прогулки по местности, нахождение секретов, уничтожение врагов и немножко простых головоломок. Большой интерес вызывает многопользовательский режим, в котором соревноваться смогут до восьми игроков (специально для игры разрабатывается ак-

Итак, возможность, пусть и не чтобы совершить переворот в индустрии, но сделать приличную интересную игру, имеется.



Наверняка, многие помнят великолепную аркадную гонку **F-Zero** на Super Nintendo. Тогда она просто поражала качеством своей графики, используя совершенно новую технологию, позволявшую создавать качественную графику почти без потери производительности. **F-Zero** со-

F-Zero 64

Жанр: Гонки
Издатель: Nintendo
Платформа: Nintendo 64
Выход: Конец 1997 года

читал в себе совершенно выдающуюся технологию и гениальную авторскую концепцию, а также обладал феноменальной играбельностью. Теперь на Nintendo 64 нам вновь

предстоит насладиться фантастическими гонками по сильно пересеченной местности. Игра разрабатывается с непосредственным участием

Shigeru Miyamoto, все еще работающего над Legend of Zelda, но также уделяющего внимание другим проектам родной компании.

Что нас ждет? Умопомрачительная графика со скоростью около 60 кадров в секунду, новые великолепные трассы, а также все старые средства передвижения, к которым

теперь добавятся и парящие антигравитационные автомобили на манер Wipeout. Вид от первого лица, либо сзади, как в Star Fox. Также при желании можно выбрать вообще любой угол обзора. А еще фантастически красивые фоны и возможность со-



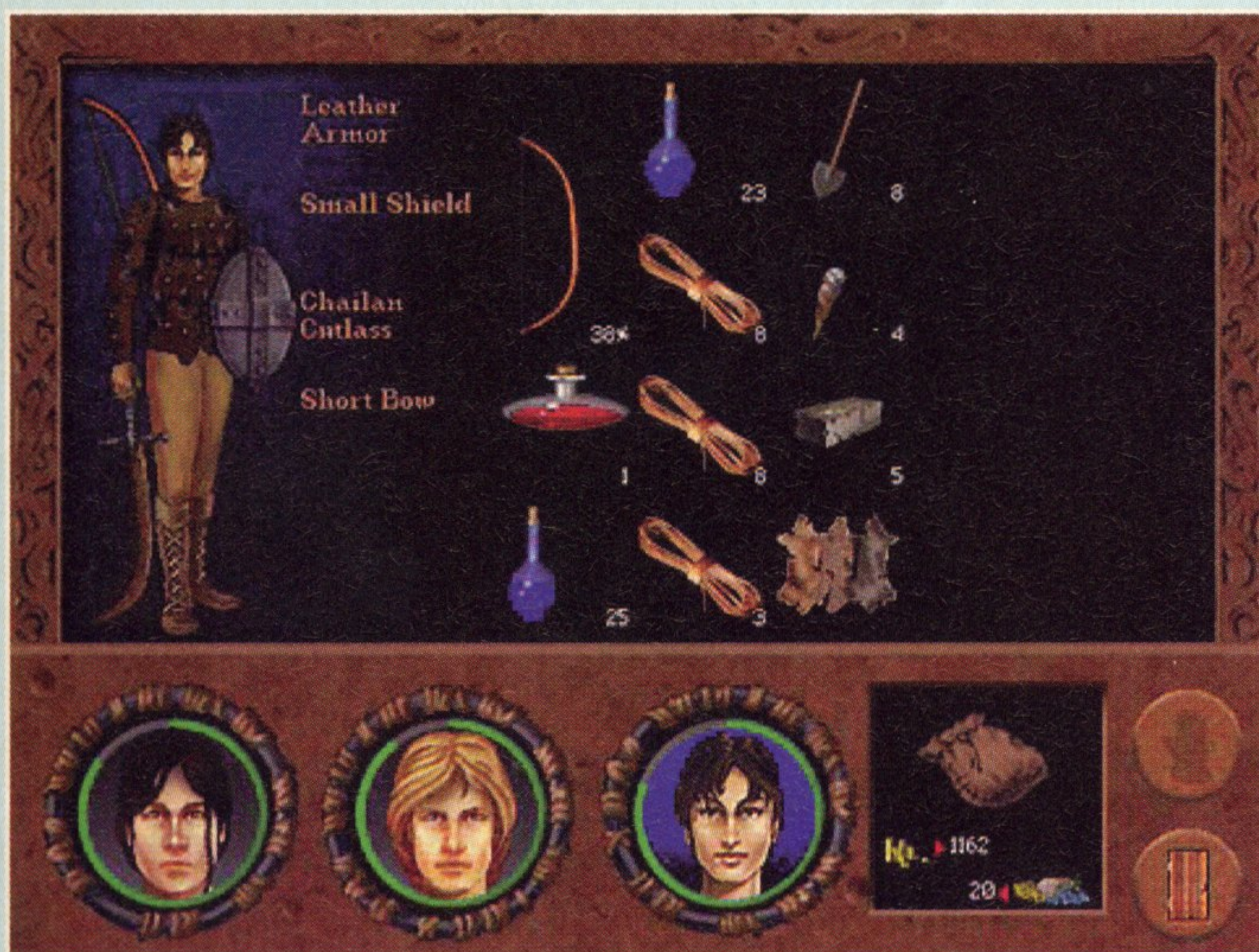
стызаться четверым игрокам одновременно, без потери производительности и без ухудшения качества графики. Похоже, что Nintendo в очередной раз готовит нечто совершенно выдающееся, способное заменить игрокам и одиночный вариант Wipeout и

потрясающе играбельный четырехигровой Mario Kart.



Betrayal in Antara

Для ввода всех нижеприведенных кодов для начала нужно зажать **Shift + Control + Z**.



Затем следует ввести следующие фразы для различных результатов:

Gotta have magic – Aren выучивает все заклятья

Why am I so dull – у всех героев повышаются все характеристики до максимума

Some call me Tim – все враги на боевом экране умирают

Ask a Glass of Water – телепортация на начало главы

Man Does My Leg Hurt – пополнение здоровья

Supermarket for the Rich – множество хороших предметов

Fallout

Для того, чтобы во время боя ваши враги бездействовали, нужно проделать следующую операцию.

1. Войдите в режим боя
2. Возьмите патроны к ружью и положите их в свои руки (в руках должны быть только патроны).
3. Подойдите поближе к врагу и атакуйте его.
4. В ответ он должен будет что-либо сказать.

После этого у ваших врагов больше не будет возможности воспользоваться своей возможностью сделать ход.



Age of Empires

F6 – открывается вся карта

F7 – включить/отключить туман войны

CTRL-T – Дополнительное меню

CTRL-W – 1000 дерева

CTRL-F – 1000 еды

CTRL-G – 1000 золота

CTRL-S – 1000 камней

CTRL-Q – отменить строительство

X-COM: Apocalypse

Для ввода этого кода вам потребуется редактор файлов записи прохождения игры (**hex editor**).

С его помощью откройте файл, где вы запомнились не во время тактической миссии, и перейдите к строке **33 D 40**

Здесь вы можете ввести **FF FF FF** и получить в игре 16.7 миллионов кредитов.

Test Drive Offroad

Когда вас попросят ввести свое имя, введите по очереди следующие имена:

Cheat 1

Cheat 2

Cheat 3

Cheat 4

Cheat 5

Ciggies

Это даст вам четыре новые машины, все трассы и режим **no-clipping**, в котором вы сможете проехать сквозь любые ограждения и постройки.

Quake Mission Pack 1: Scourge of Armagon

Пропуск уровня:

map HIPEXMy

Замените «**x**» на номер эпизода, а «**y**» на номер уровня.

Водолазный костюм:

impulse 200

Quake Mission Pack 2: Dissolution of Eternity

Пропуск уровня:

RxMy

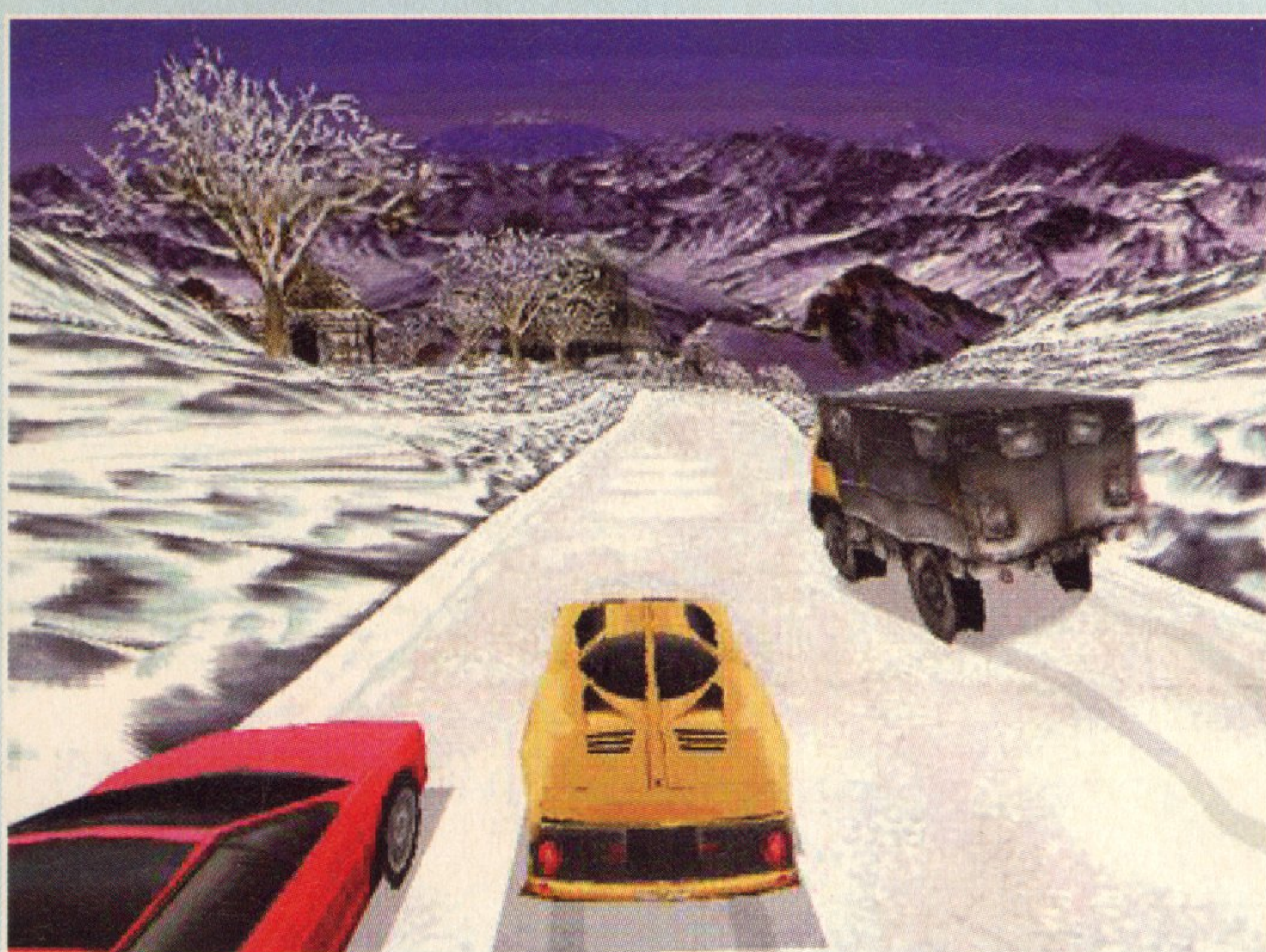
Замените «**x**» на номер эпизода, а «**y**» на номер уровня.

Код последнего уровня: **R2M8**

Need For Speed 2

Если вы хотите покататься на чем-то более экзотичном, чем машины, вы должны проделать следующую операцию точно так, как описано ниже.

Зайдите в директорию **/gamedata/carmodel/pc**



К примеру, вы захотели покататься на бревне. Для этого вам надо:

1. заменить «log.geo» на «log1.geo»
2. заменить «Sbus.geo» на «log.geo»
3. заменить «log1.geo» на «Sbus.geo»
4. проделать то же самое с файлами *.qfs
5. в самой игре набрать на клавиатуре «bus» на любом экране, и вы будете кататься на бревне.

Ниже приведены названия файлов для большинства объектов.

Box – Коробка
Cart – Картинг
Citr – Ситроен
Limo – Лимузин
Log – Бревно
Mono – Автобус
Outh – Домик
Sm45 – Моно-рельс
Sm46 – Полицейская машина
Sm47 – НЛО
Sm48 – Грузовик
Sou1 – Стенд 1
Sou2 – Стенд 2
Sou3 – Стенд 3
Tank – Танк
Trex – Динозавр
Wago – Повозка

NHL 97

Для того чтобы ввести коды, для начала нужно нажать **Shift-WAGD**

После этого вы можете вводить следующие коды для различных результатов:

H – Команда, на чьем поле идет игра, забивает гол
V – Противоположная команда забивает гол
P – Конец периода
G – Конец игры
O – Дополнительное время
I – Игроку наносится травма
F – Начинается драка
T – Уменьшает игроков каждый раз при нажатии
Shift-T – Увеличивает игроков при каждом нажатии

Lords of the Realms 2

Для изменения многих параметров в игре вам понадобится

редактор файлов записи прохождения игры (**hex editor**). Откройте с его помощью соответствующий *.sav файл и замените следующие параметры на FF для различных результатов:

14B80, 14B81, 14B82 – 16.7 миллионов золота.
14B88, 14B89 – 65000 железа
14B90, 14B91 – 65000 камней
14B98, 14B99 – 65000 дерева
14BA8, 14BA9 – 65000 луков
14BAC, 14BAD – 65000 секир
14BB0, 14BB1 – 65000 мечей
14BB4, 14BB5 – 65000 пик
14BB8, 14BB9 – 65000 стрел
14BBC, 14BBD – 65000 защиты

Crazy Ivan

Выбор уровня

Начните игру в главном меню. Когда появится голубой экран с русской миссией, нажмите вправо для перехода в японскую миссию. Перед тем как появится информация на экране, зажмите **X** и диагональ вниз-влево. После этого карта начнет перемещаться, и в тот момент когда перед вами будет та местность, на которой находится уровень, на котором вы хотите играть, отпустите кнопки.

Hunter/Hunted

Чтобы активизировать работу следующих кодов, для начала наберите их, а затем нажмите **Enter**.

COLE – невидимость и все оружие
RAYL – невидимость
INVINCIBLE – невидимость
LUKASZUK – все оружие
SNELLINGS – полное здоровье
VINCENT – меняет цвет персонажа на серый
BLUE – меняет цвет персонажа на синий
SAGE – меняет цвет персонажа на зеленый
AVACADO – меняет цвет персонажа на светло-зеленый
QCHRE – меняет цвет персонажа на коричневый
HAHN – меняет цвет персонажа на коричневый

Wipeout XL

На меню заставки введите **RUSH**, и вам будут доступны странные машины

На главном меню введите:

XTEAM – дополнительная команда
XCLASS – дополнительный класс
XTRACK – все трассы

Во время игры нажмите на паузу и введите:

PSYMEGA – бесконечное оружие
PSYPROTECT – бесконечная энергия
PSYTICKER – бесконечное время
PSYRAPID – пулемет
FRAMERATE – показывает скорость смены кадров





Time Crisis

Начните игру и выстрелите в коробку в левой части экрана, чтобы выбрать обычную миссию. Перед вами появятся две коробки: большая для обычной игры и маленькая для игры на время. Выстрелите за экран. На большой коробке появится надпись «easy». Выстрелите в коробку, и вам добавят пять дополнительных жизней.

Code Name: Tenka

Пропуск уровня

Чтобы пропустить уровень, нажмите на паузу во время игры. Зажмите **L2** и наберите следующий код:

Круг, круг, квадрат, треугольник, R1, квадрат, треугольник, круг. Отпустите кнопку **L2**

Все оружие

Чтобы получить доступ ко всему оружию, нажмите на паузу во время игры. Зажмите кнопку **L1** и введите следующий код:

Треугольник, R1, треугольник, квадрат, R1, круг, квадрат, квадрат. Отпустите кнопку **L1**.

Battle Arena Toshinden 3

Случайный выбор персонажа



Чтобы компьютер в случайном порядке выбрал вам героя, за которого вы будете играть, на экране выбора персонажа зажмите **L1 + L2 + R2 + R1**.



NBA Live 97

Секретные игроки

Наберите имена продюсеров и программистов игры, которые указаны в инструкции к игре в опции создания игроков,



и вы получите доступ к секретным игрокам. Будьте уверены, что после ввода имени вы нажмете каждый раз кнопку **START**

SlamScape

Секретная видеозаставка

Войдите в окно ввода паролей и введите следующий код:

Квадрат, квадрат, X, квадрат, квадрат, треугольник, O, квадрат



Пароли уровней:

Uraniumania – **треугольник, X, X, квадрат, O, треугольник, X, треугольник**

Repsychler – **X, O, O, треугольник, квадрат, квадрат, O, X**

Endless Bummer – **X, треугольник, X, O, треугольник, квадрат, O, X**

Viva Las Vagrantes – **O, треугольник, X, треугольник, X, квадрат, квадрат, треугольник**

Все видеозаставки

В окне ввода паролей введите:

Entrance to Uraniumania – **O, O, O, треугольник, треугольник, треугольник, квадрат, треугольник**

Entrance to Repsychler – **квадрат, O, O, треугольник, квадрат, квадрат, O, X**

Entrance to Endless Bummer – **O, O, O, квадрат, квадрат, треугольник, треугольник, X**

Entrance to Viva Las Vagrantes – **O, O, O, X, X, X, квадрат, квадрат**

Game Over/Death – **O, O, O, O, треугольник, O, X, O**

Game Over/Win – **O, O, O, треугольник, X, X, треугольник, O**

Exit – **O, O, O, треугольник, треугольник, O, X, квадрат**

Секретный уровень

В окне ввода паролей введите:

треугольник, O, X, треугольник, X, X, треугольник, O

Xevious 3D

Оригинальная игра

На экране заставки нажмите **квадрат + X + START**. Появится режим отладки и начнется оригинальная игра.

Вертящийся корабль

Если у вас есть джойстик **NegCon**, вы можете его использовать, чтобы вращать корабль.

Черный самолет

Для начала выберите опцию **Reset** в главном меню, но в нее не входите. Затем зажмите **L1 + L2 + R1 + R2 + START**. Это вернет вас в опцию начала игры. Нажмите **START**, не отпуская остальные кнопки. Держите все кнопки зажатыми, пока ваш корабль не изменится.

Толстый корабль

Сначала получите черный самолет. Затем вернитесь на экран заставки и выберите опцию **Exit** в режиме **Configuration**, но в нее не входите. Теперь начните игру так же, как в случае с черным самолетом.

Пять продолжений

Выберите **Xevious 3D**. Зажмите кнопки **L1, L2, R1, R2**, а затем нажмите на кнопку **O**. Пока игра загружается, продолжайте держать зажатыми верхние клавиши и быстро нажимайте на кнопку **O**. После этого в игре у вас будет пять продолжений.

Тайный самолет Heihachi

Это сработает только в режиме одного игрока. Для начала выберите опцию начала игры. Затем зажмите **влево+квадрат+X+старт** и держите их зажатыми, пока самолет не изменится.

Тайный самолет Paul

Этот код работает только в режиме игры вдвоем. Для начала выберите опцию начала игры. Затем зажмите **вправо+квадрат+X+старт** и держите их зажатыми, пока самолет не изменится.

Spot Goes to Hollywood

На экране заставки наберите следующую комбинацию клавиш:



треугольник, вверх, вправо, вниз, влево, треугольник, влево, вниз, вправо, вверх, треугольник.

Это активизирует опцию «Cool». Войдите в это меню, и там вы сможете выбрать опцию, которая откроет все уровни («Open All Levels»). После этого на экране выбора уровня зажмите **квадрат** и нажмите **старт**. Теперь вы сможете просмотреть все видеозаставки в игре.

Также, во время самой игры, после ввода вышеприведенного кода, нажмите на **паузу** и затем на **квадрат**. У вас появится 50 дополнительных жизней.

MachineHead

Для ввода паролей наберите следующие комбинации клавиш на экране главного меню для различных результатов.

Бесконечные патроны:

Круг (4 раза), L1, Круг, L1, L1, Круг, L1, Круг, L1, L1, Круг, L1, Круг, L1 (4 раза)

Бесконечная энергия:

Круг, L1 (3 раза), Круг, L1, Круг, Круг, L1, Круг(3 раза), L1 (5 раз), Круг, Круг, L1

Выбор уровня:

L1, Круг, L1 (3 раза), Круг(4 раза), L1, L1, Круг, Круг, L1, Круг, L1, Круг(4 раза) затем используйте **R1** и **R2** для выбора уровня.

Soul Blade

Последнее оружие

Победите **Soul Edge** в режиме **Edge Master** и дайте прокрутиться концовке.

Когда вы вернетесь на экран с картой, запомните. Пройдите один шаг от Испании и выиграйте. Если вы не получите оружие, идите в другую часть Испании. Пос-



леднее оружие перемещается каждый раз, когда вы проигрываете, но оно всегда начинает свой «путь» на один шаг от Испании.

Секретные концовки

Во время концовок изображение обрезано сверху и снизу, а при переходе в интерактивную часть оно опять выводится на весь экран. В эти моменты вы можете поменять концовки. Ниже приведены концовки для некоторых самых сложных героев.

Mitsurugi

С помощью джойстика переместите **Mitsurugi** **влево, вправо и вперед**. Когда вы подойдете близко к **Tanegashima**, нажмите на **квадрат** или **треугольник** для нанесения удара.

Seung Mina

Вниз, вверх заставляет ее уклоняться от атак.

Voldo

Вниз, вверх, вниз, вверх. Повторяйте это очень быстро, пока не сломается **Soul Edge**

Sophitia

Двигайтесь вправо, и вы сможете рассеять туман.

Li Long

Заставьте его встать с помощью кнопок атак.

Taki

С помощью кнопки блока защититесь от атаки Soul Edge'a

Драться в Колизее

Зайдите в меню опций и поменяйте размер ринга на 20 метров. В режиме игры вдвоем вы будете сражаться в Колизее.

Победная поза

После победы нажмите любую кнопку атаки или защиты, чтобы увидеть различные победные позы.



Darklight Conflict

Меню отладки

Зайдите в меню опций из главного меню игры и введите следующий код:

Вниз, вниз, вверх, X, влево, влево, R, L и Start. Если все введено верно, то вы услышите звуковой сигнал.

Вернитесь в главное меню, и вы увидите дополнительную опцию «**Extra.**»

В этом меню вы можете включить или отключить невидимость и самонаводящиеся ракеты, а также войти в любую миссию игры.

Каркасный режим

Зажмите кнопки **L** и **R** и включите приставку. Смените дату на 13 марта 1998 года (**03/13/98**). Запустив игру, вы активизируете каркасный режим, при котором от всех объектов останется только незакрашенный каркас.

Last Bronx

Различные приколы

Прыжок за ограждения.

Попробуйте отпрыгнуть от ограждения и одновременно зажать кнопки **A, B, C и R**. Этот трюк абсолютно бесполезен, так как вы просто проиграете матч.

Позирование перед камерой.

После победы нажмите на кнопку **A, B** или **C** для того, чтобы ваш герой принял различные победные позы.

Второй костюм.

Для того чтобы выбрать второй костюм героя, попросту выберите его с помощью кнопки **C**.

Ускоренная концовка.

После прохождения игры, когда пойдут титры, нажав одновременно на кнопки **A+B+C**, вы заставите их бежать по экрану намного быстрее.

Scud

Пропуск уровня

На экране заставки одновременно зажмите **вниз-вправо, кнопки Y и start**. Если все сделано верно, то вы услышите чей-то автоответчик. Затем в самой игре, если вы пользуетесь джойстиком, нажмите на **паузу** и зажмите одновременно кнопки **L** и **R**. Если же вы пользуетесь пистолетом, то во время игры просто нажмите на **паузу** и выберите выход из игры. В любом случае вас должно выбросить на следующий уровень.

Amok



Пароли уровней

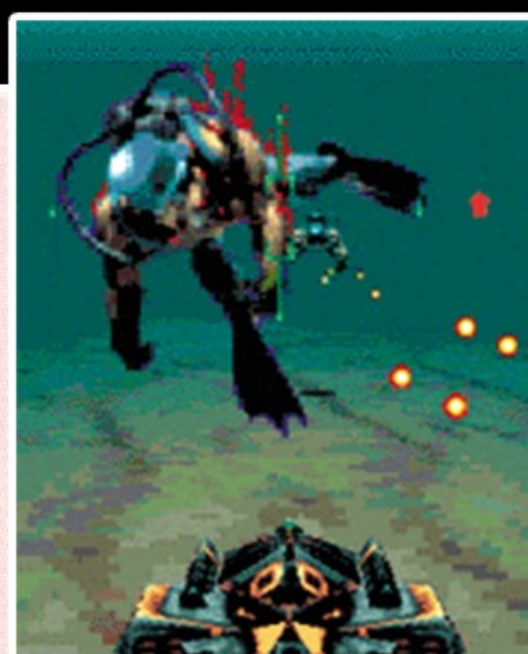
Уровень 2.1 – **СВУХУС**

Уровень 3.1 – **ХАВХАВ**

Уровень 3.2 – **AZCBXC**

Уровень 4.1 – **YUBVCY**

Уровень 4.2 – **ВАХСХХ**



Sky Target

Летающие динозавры

Во второй миссии обратите внимание на летательный аппарат, который будет приближаться к вам пока вы уничтожаете бомбардировщик кремового цвета. Это будет настоящий летающий динозавр. Конечно, Вы его также можете сбить и получить за это дополнительные 5% энергии. Второй летающий динозавр находится в миссии №6, где-то посередине миссии.

Летать на XF/A-49

Вы можете летать также и на прототипном истребителе XF/A-49 после удачного прохождения режима ranking. Он становится доступным как в обычной игре, так и в самом режиме ranking.

Mech Warrior 2

Различные коды

Зайдите в меню паролей и введите следующие коды для различных результатов. Если пароль введен правильно, то при нажатии кнопки **A** вы услышите имя робота.

Перегруженные роботы:



#,0,X,0,/,A,,,0,/

Бесконечное оружие:

T,O,X,O,/A,X,,T,U

Невидимость:

##,X,O,/,A,,<,U,Z





Star Fox 64

Трюк с логотипом игры

Для того чтобы заставить логотип двигаться, на экране заставки просто начните вращать аналоговым джойстиком.

Играть против Star Wolf

В режиме тренировки сбейте 100 кораблей, чтобы встретиться в бою со своим главным врагом – волком Star Wolf.

FIFA Soccer 64

Трюк со звуковыми эффектами

Во время игры, нажимая на крестовину, вы можете заставить зрителей по-разному реагировать на ваши действия. Если же вы ее используете для игры, то сделайте то же самое с аналоговым штурвалом.

Dark Rift

Чтобы просмотреть концовки игры за разных героев, просто введите следующие коды на экране заставки:

Demitron

Вверх, Левая кнопка C, R, Вправо, Вниз, L, L, Нижняя кнопка C

Gore

Вверх, Левая кнопка C, R, Вправо, Вниз, R, R, Нижняя кнопка C

Aaron

Вверх, Левая кнопка C, R, Вправо, Вниз, R, R, Левая кнопка C

Eve

Вверх, Левая кнопка C, R, Вправо, Вниз, R, R, Правая кнопка C

Demonica

Вверх, Левая кнопка C, R, Вправо, Вниз, R, R, Верхняя кнопка C

Niiki

Вверх, Левая кнопка C, R, Вправо, Вниз, R, R, A

Morphix

Вверх, Левая кнопка C, R, Вправо, Вниз, R, R, B

Sonork

Вверх, Левая кнопка C, R, Вправо, Вниз, L, L, Верхняя кнопка C

Zenmuron

Вверх, Левая кнопка C, R, Вправо, Вниз, L, L, Правая кнопка C

Scarlet

Вверх, Левая кнопка C, R, Вправо, Вниз, L, L, Левая кнопка C

GoldenEye 007

Редактор игры

Режим 007 открывается после прохождения вами всех уровней, включая секретные на уровне сложности «00 Agent». Этот режим позволяет игрокам поменять практически все настройки в игре, начиная от здоровья врагов и заканчивая меткостью их стрельбы.

Все секретные режимы и трюки

Большинство трюков в GoldenEye становятся доступными просто после прохождения определенного уровня за определенное время на определенном уровне сложности. Ниже приведены все подобные секреты игры, предоставленные самими разработчиками.

Уровень № 1 – Dam. Сложность – Secret Agent. Время – 2:40. Результат – режим Пэнтбол

Уровень № 2 – Facility. Сложность – 00 Agent. Время – 2:05. Результат – невидимость

Уровень № 3 – Runway. Сложность – DK ModeAgent. Время – 5:00. Результат – большие головы.

Уровень № 4 – Surface2x. Сложность – 00 Agent. Время – 3:30. Результат – Гранатомет

Уровень № 5 – Bunker2x. Сложность – 00 Agent. Время – 4:00. Результат – ракетная установка

Уровень № 6 – Silo. Сложность – Agent. Время – 3:00. Результат – режим турбо

Уровень № 7 – Frigate. Сложность – Secret Agent. Время – 4:30. Результат – игра без радара

Уровень № 8 – Surface. Сложность – 00 Agent. Время – 4:15. Результат – 2Tiny Bond

Уровень № 9 – Bunker2. Сложность – Agent. Время – 1:30. Результат – в 2 раза больше ножей

Уровень № 10 – Statue. Сложность – Secret Agent. Время – 3:15. Результат – Ускоренная анимация

Уровень № 11 – Archives. Сложность – 00 Agent. Время – 1:20. Результат – Невидимость

Уровень № 12 – Streets. Сложность – Agent. Время – 1:45. Результат – Вражеские ракеты

Уровень № 13 – Depot. Сложность – Secret Agent. Время – 1:30. Результат – Замедленная анимация

Уровень № 14 – Train. Сложность – 00 Agent. Время – 5:25. Результат – Серебряная PP7

Уровень № 15 – Jungle2x. Сложность – Agent. Время – 3:45. Результат – Охотничьи ножи

Уровень № 16 – Control. Сложность – Secret Agent. Время – 10:00. Результат – Бесконечное вооружение

Уровень № 17 – Caverns. Сложность – 00 Agent. Время – 9:30. Результат – Больше RC-P90

Уровень № 18 – Cradle. Сложность – Agent. Время – 2:15. Результат – Золотая PP7

Уровень № 19 – Aztec. Сложность – Secret Agent. Время – 9:00. Результат – Лазер становится мощнее

Уровень № 20 – Egyptian. Сложность – 00 Agent. Время – 6:00. Результат – Все оружие

Следующие типы оружия можно получить, просто пройдя следующие уровни:

Магнум – Antenna Cradle, Janus base

Лазер – Aztec Complex

Золотое ружье – Egyptian Temple

Multiracing Championship

Советы по прохождению

Подсказка 1: Для сверхбыстрого старта дождитесь, когда таймер дойдет до единицы, затем быстро жмите на газ.

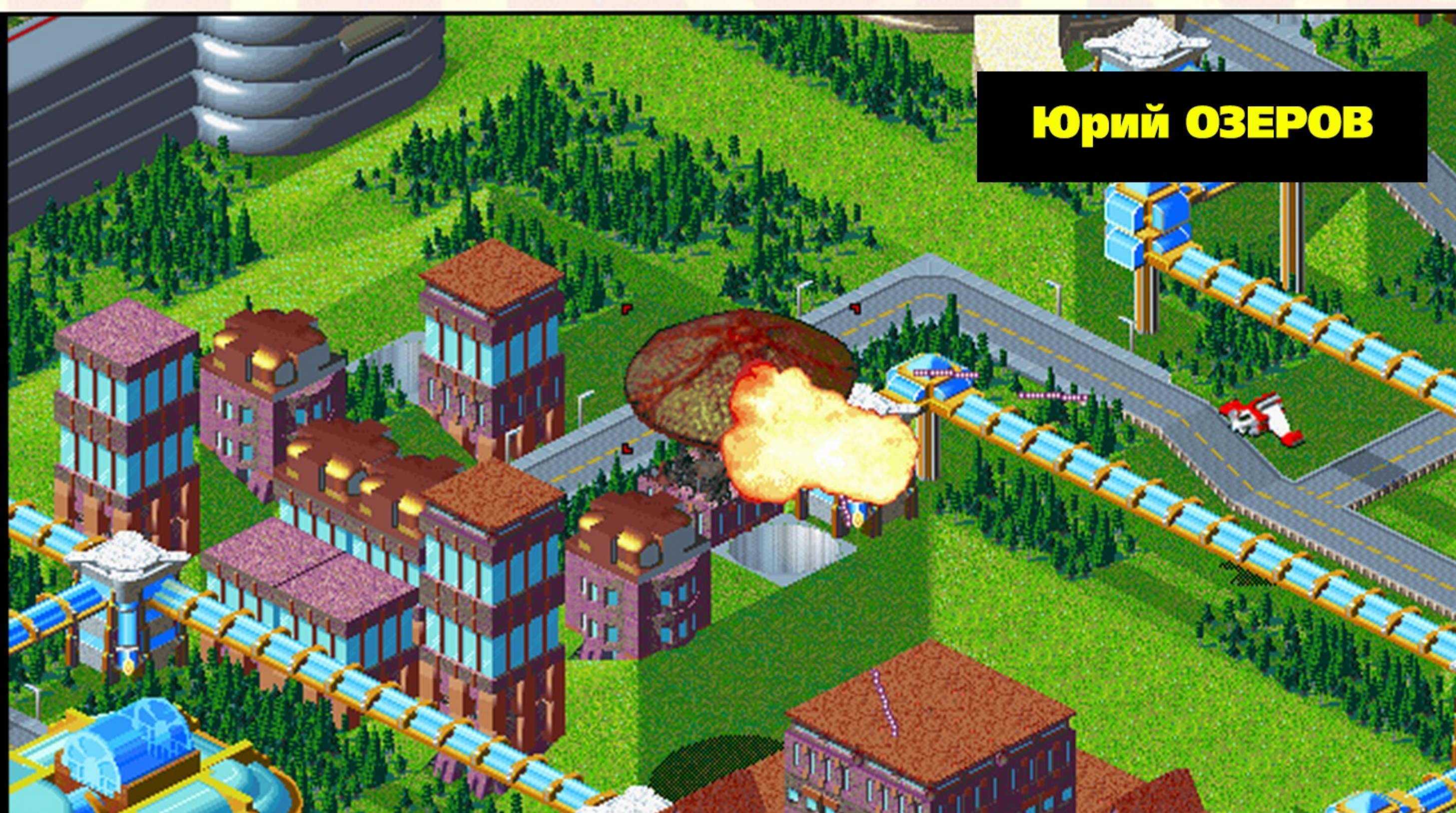
Подсказка 2: Для того чтобы проехать по секретным отрезкам трассы, показанным в демо игры, выберите трассу «downtown». Когда вы проедете около трех четвертей трассы, перед вами будет большой поворот рядом с водопадом. Рядом с правым краем дороги вы увидите дерево рядом с дорожным знаком. Поезжайте прямо на него, и вас выбросит на тайный участок дороги.



X-COM: Apocalypse

к у р с молодого уфолога

Юрий ОЗЕРОВ



Игровая среда **X-COM: Apocalypse** состоит из двух частей — стратегической и тактической. Стратегическая часть включает в себя развитие баз, постройку кораблей, найм агентов, уничтожение НЛО, развитие науки и т.п. Тактическая миссия — это непосредственное сражение ваших агентов с воинами инопланетян.

Начнем со стратегической части. Место событий (оно же — район боевых действий) — город будущего **Mega-Primus**. В нем находится масса всего интересного — начиная от базы **X-COM** и заканчивая политическими организациями и бандитскими группировками. Все сооружения, которые вы видите на карте, сделаны не для красоты, а служат для вполне определенных целей.

Кнопки слева необходимы для различных манипуляций с картой и настройки опций. По порядку:

- «закрепление» камеры за выбранным объектом;
- переключение между режимами обзора. Возможно два варианта: первый — изометрический вид с детальной прорисовкой каждого сооружения и объекта, второй — вид сверху со схематичным изображением карты в меньшем масштабе.
- активность врагов. Показывается график зависимости активности инопланетян от времени (их контакты с различными организациями).
- статистика и отчетность. Здесь дается исчерпывающая информация о вашей деятельности. Указываются цифры за последнюю неделю (week) и за всю игру (total).
- UFOraedia — энциклопедия по игре. Учтите, что она будет дополняться и обновляться по мере прохождения игры. UFOraedia является контекстно-зависимой: например, щелкнув правой кнопкой на любом игровом объекте, вы вызовете соответствующую статью из энциклопедии.
- настройки и опции. Помимо стандартных Save/Load Game, здесь присутствует также список

СТРАТЕГИЧЕСКАЯ МИССИЯ

событий, которые вызывают остановку игры (отмечены галочками): например, появление НЛО, получение повреждений вашими крафтами и т.д.

Правые иконки изменяют масштаб времени игры — от паузы (pause) до сверхбыстрого (ultrafast).

В центре находится строка состояния и сообщений. Доступ ко всему журналу осуществляется нажатием кнопки с изображением листа (слева), а мгновенный переход к месту событий — кнопкой с изображением четырех стрелок (справа).

Закладки выполняют следующие функции



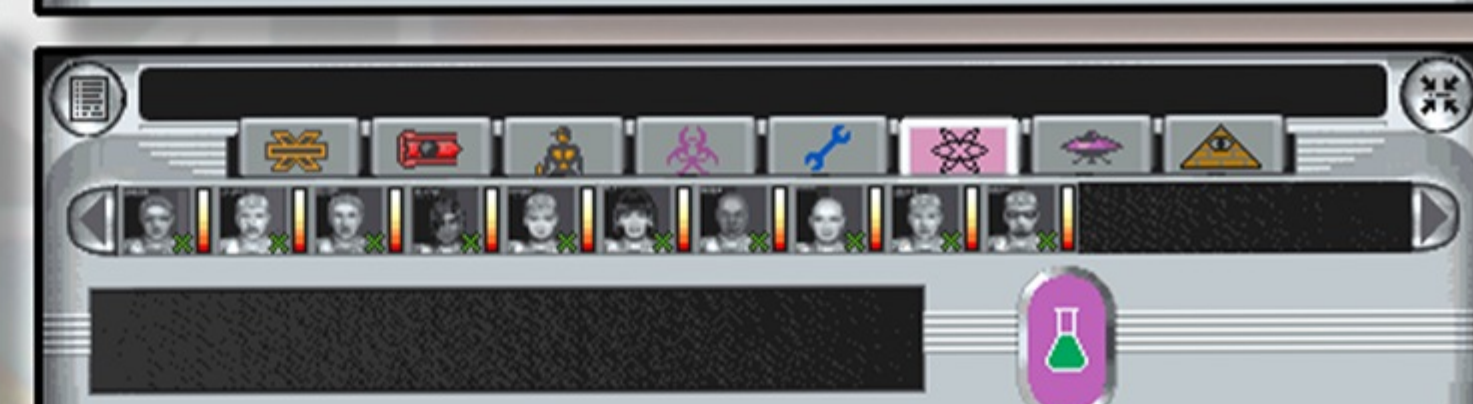
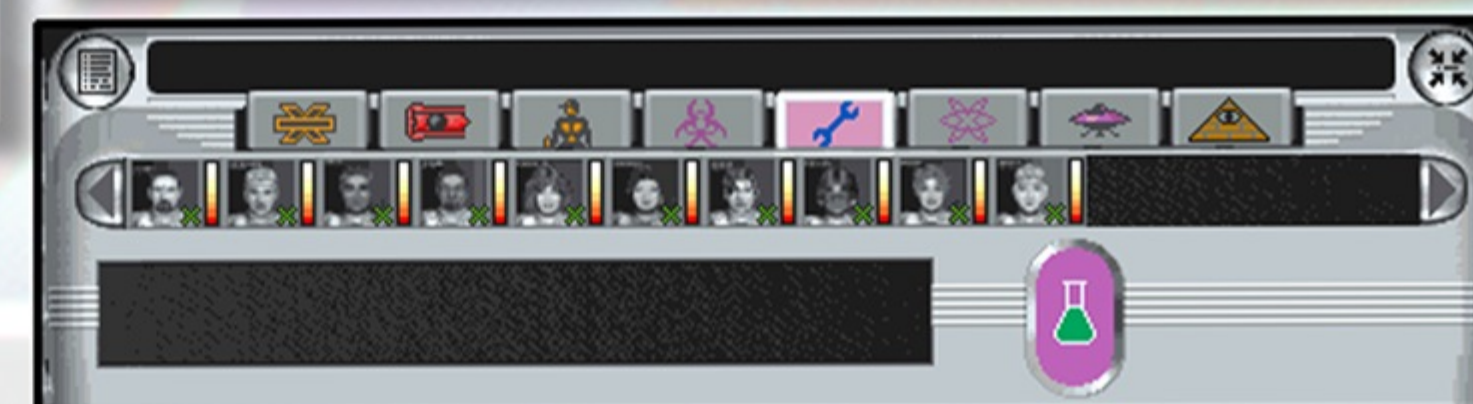
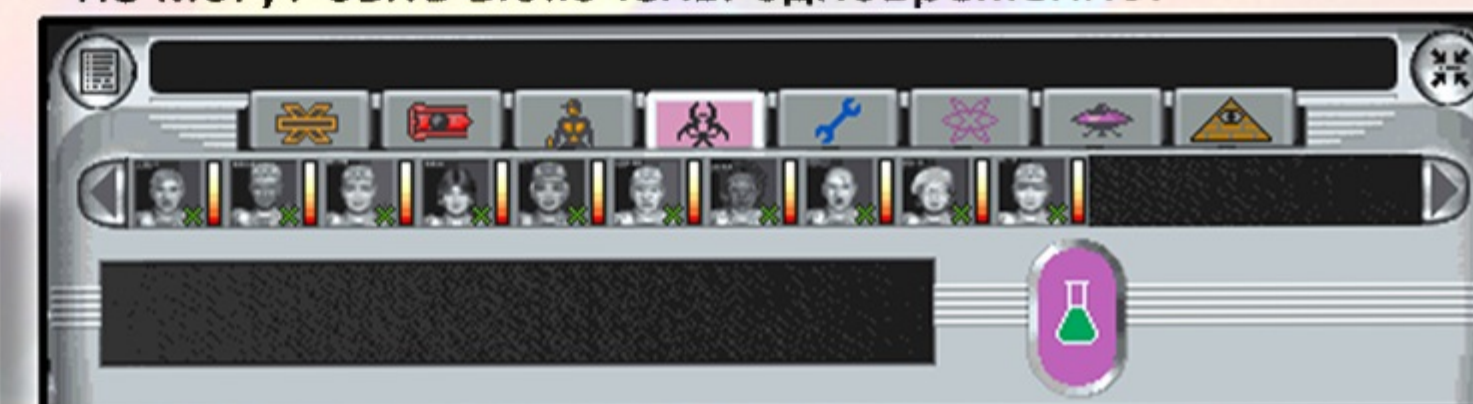
Работа с базами. Первая кнопка служит для перемещения внутрь базы, вторая — для строительства новой базы.



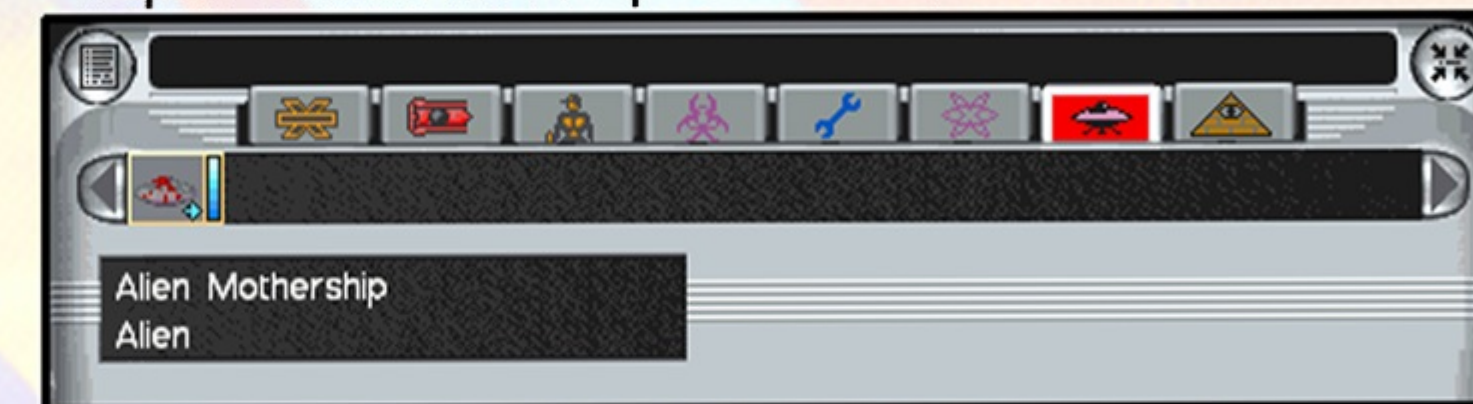
Управление всевозможными крафтами. Первые три пиктограммы — это оружие, которое несет на борту выбранный крафт, два следующих регулятора устанавливают уровень агрессивности и высоту полета; дальше по порядку: направить крафт к выбранному зданию, направить крафт к выбранной точке на карте, вернуться на базу, поменять оснащение корабля, осмотреть место дислокации корабля, атаковать вражеский крафт, атаковать здание.



Манипуляция с агентами. Агенты — это ваши солдаты, которые истребляют живую силу противника. Первая кнопка служит для направления агента в какое-либо здание, вторая — для возвращения на базу, третья — для экипировки, четвертая — для показа места дислокации выбранного агента, пятая — для тренировки физических характеристик, шестая — для тренировки пси-способностей. Последние две кнопки не могут быть включены одновременно.



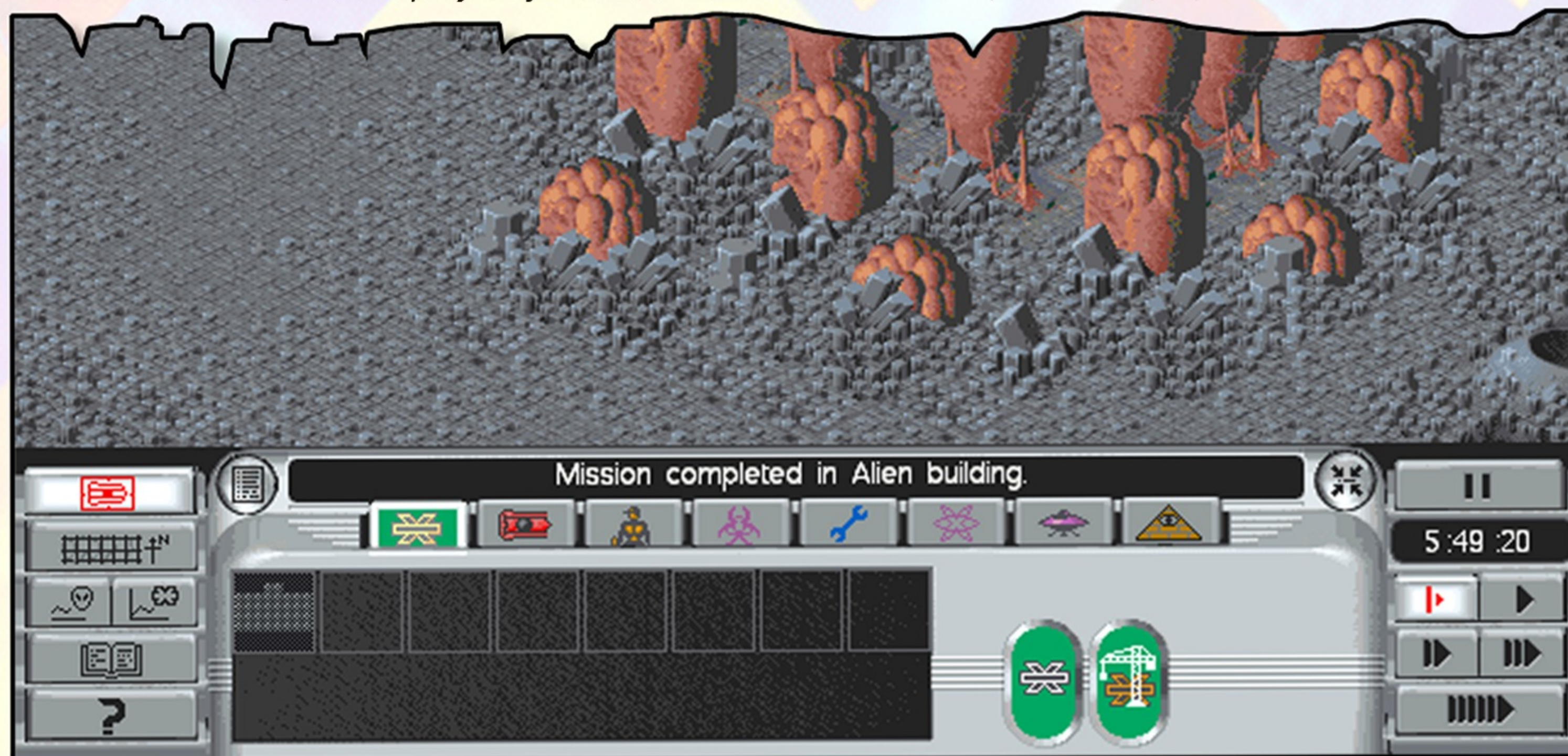
Служат для вызова экрана биохимиков, инженеров и квантовых физиков соответственно.

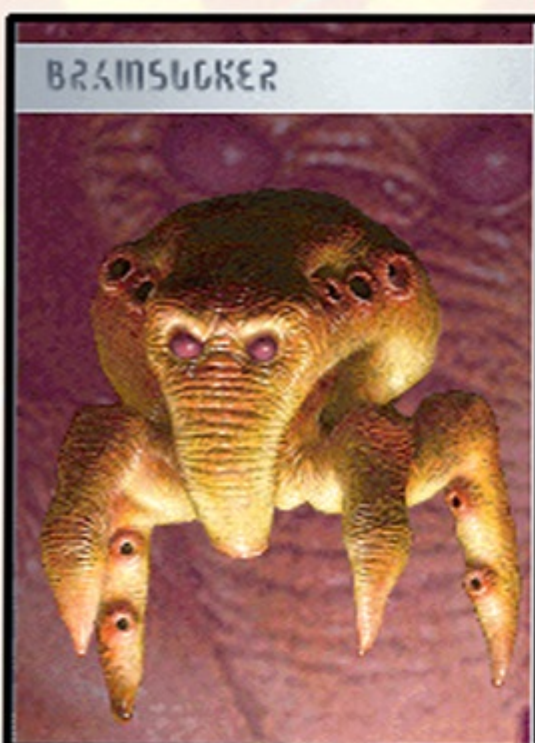


Список всех вражеских крафтов, которые в данный момент нагло летают над городом. Щелкните на пиктограмме крафта для быстрого перемещения к нему.



Регулировка отношений с организациями и политическими партиями. Первая кнопка показывает все организации, вторая — только союзные (allied), третья — только дружественные (friendly), четвертая — только нейтральные (neutral), пятая — только недружественные (unfriendly), шестая — только враждебные (hostile), седьмая позволяет улучшить на одну ступень отношения с какой-либо организацией.





Brainsucker. Дословно «мозговьсасыватель». Довольно неприятный тип, который ловко забирается на голову агента и впрыскивает ему в кровь чужеродные микроорганизмы. После такой «операции» ваш агент будет сражаться на стороне инопланетян. **Brainsucker**'ы не являются разумными существами — это своеобразное биологическое оружие, единственная цель которого добраться до черепной коробки людей. Кроме того, **brainsucker**'ы «заряжаются» инопланетянами в специальные орудия (**brainsucker launcher**) и выстреливаются в агентов. Весьма подвижны и быстры, но обладают очень слабой защитой и после первого же попадания обычно умирают.



Multiworm egg. Яйца, из которых впоследствии появятся multiworm. Большой угрозы не представляют, но могут «плюнуть» в агента ядовитой струей, если он подойдет к ним слишком близко.



Multiworm. Достаточно опасный противник, особенно на ранних этапах. **Multiworm** является промежуточной стадией в цепочке развития инопланетян. Внутри него развиваются

hyperworms, которые через несколько дней разрывают свой своеобразный инкубатор и пожирают его останки. **Multiworm** медлительны и неповоротливы, но живучи. Основную опасность представляют **hyperworms**, которые выползают на свет после уничтожения multiworm. Советуем сразу после смерти этого червя швырнуть в него гранату — тогда вы освободите себя от «удовольствия» уничтожать пяток **hyperworms**.

Hyperworms. Следующее звено в цепи эволюции развития инопланетян. Быстрые и подвижные, хотя и уступают в размерах **multiworm**.



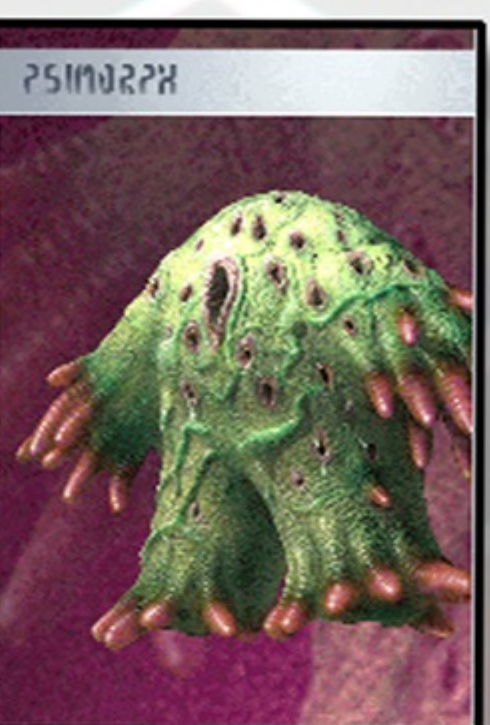
но реально опасны только в больших количествах.



тоже весьма проблематично, так как **chrysalis** состоят из ороговевших тканей и весьма прочны. Внутри них развиваются более высокие формы жизни инопланетян. **Chrysalis** являются последним представителем цепочки эволюции, которые не поддаются пси-воздействию — другими словами, все вышеперечисленные инопланетяне устойчивы к пси-атакам.



Anthropod. Стандартный вражеский солдат. В меру силен и опасен. Может быть вооружен разными видами ручного оружия, но очень часто предпочитают пользоваться **brainsucker launcher**. В таком случае лучше всего провести профилактику, бросив пару гранат в отряд **anthropod**. Достаточно глупы и обладают лишь зачатками интеллекта, поэтому плохо поддаются пси-воздействию. Обычное пушечное мясо.



Могут легко взять под контроль ваше

ПРОТИВНИКИ

Hyperworms не используют дистанционного оружия, а предпочитают для атаки на врагов использовать свои острые зубы. Обладают более мощной защитой, нежели **brainsucker**'ы,

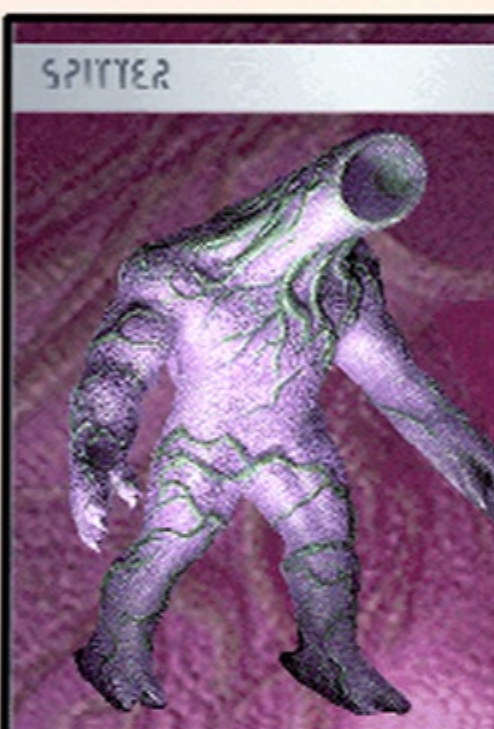
но реально опасны только в больших количествах.

Chrysalis. Через несколько дней усиленного фагоцитоза **hyperworms** превращаются в **chrysalis**. Это совершенно безопасная форма жизни для ваших агентов. Но их уничтожение весьма проблематично, так как **chrysalis** состоят из ороговевших тканей и весьма прочны. Внутри них развиваются более высокие формы жизни инопланетян. **Chrysalis** являются последним представителем цепочки эволюции, которые не поддаются пси-воздействию — другими словами, все вышеперечисленные инопланетяне устойчивы к пси-атакам.

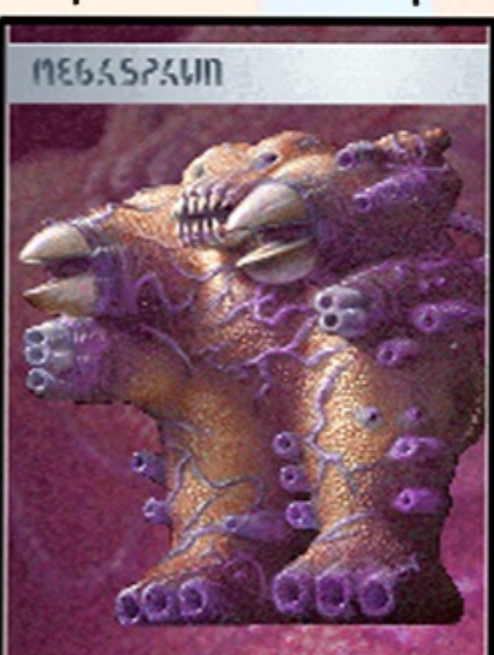
Anthropod. Стандартный вражеский солдат. В меру силен и опасен. Может быть вооружен разными видами ручного оружия, но очень часто предпочитают пользоваться **brainsucker launcher**. В таком случае лучше всего провести профилактику, бросив пару гранат в отряд **anthropod**. Достаточно глупы и обладают лишь зачатками интеллекта, поэтому плохо поддаются пси-воздействию. Обычное пушечное мясо.

Psimorph. Опасные противники. По статусу примерно соответствуют земным офицерам. Обладают ярко выраженными телепатическими способностями и развитым интеллектом.

го солдата, особенно если он обладает слабой пси-защитой. **Psimorphs** очень живучи и могут выдержать довольно много прямых попаданий. Желательно уничтожить их как можно быстрее, в идеале — за один ход, так как уже на следующий они могут подчинить своей воле ваших агентов.



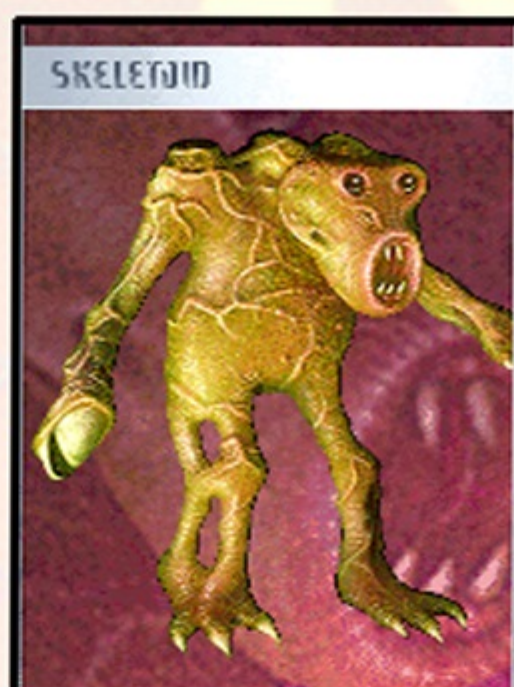
корродировать металлы. Но несмотря на это, опасность представляют только в больших количествах, правда, они обычно и не ходят поодиночке. Легко «усмиряются» гранатой или парой тройкой выстрелов.



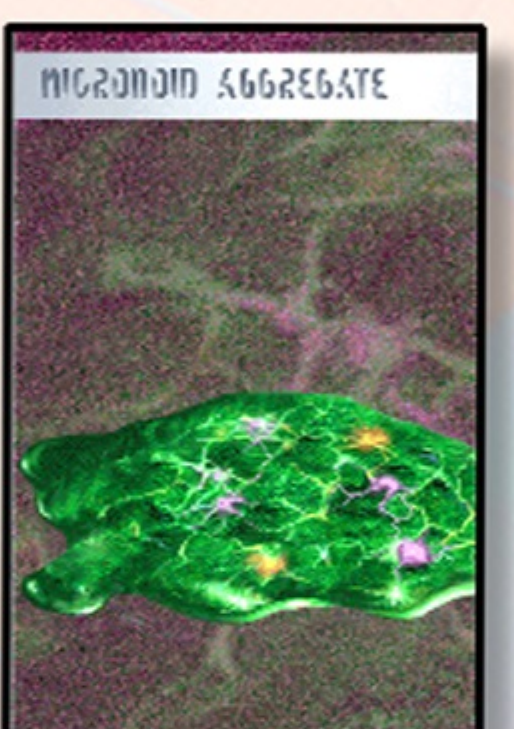
Megaspawn. Опасный противник. Прет как танк, живуч как танк, стреляет лучше танка. Обладает великолепной механической защитой и порядочной психической. Единственный способ его загубить — стрелять по нему всем тем, что стреляет, и кидать в него все то, что взрывается. По идее, должно помочь.



Popper. Бомба на ножках. **Popper** тяжело уничтожается, так как достаточно подвижен и быстр. Любимая тактика — подбегать поближе к группе ваших агентов и самоуничтожиться. Все бы ничего, но этот суицид влечет за собой мощный взрыв, вызываемый биохимическими реакциями в организме существа. Устойчивы к пси-воздействию. Не рекомендуется использовать против них бронебойные, зажигательные и взрывные снаряды (действуют как детонатор), особенно если **popper** находится рядом с вашим агентом (агентами).



ют летать. Не особенно хорошо защищены, особенно для пси-воздействия.



Micronoid aggregate. Микроорганизмы, которые подчинили себе всех инопланетных существ. В частности, **brainsucker**'ы как раз и делают инъекцию людям, передавая эти микроорганизмы в кровь человека. Обладают мощным пси-полем. **Micronoid Aggregate** стремятся захватить Землю, используя инопланетную расу как инструмент для достижения своей цели.



Overspawn. Ближе к финалу игры, когда инопланетяне откажутся поработить Землю, они выпустят своих искусственно созданных **overspawn** (эдаких Кинг-Конгов). **Overspawn** — это лишь орудие мести, камикадзе, которые слепо рушат все на своем пути. Не встречаются в тактических миссиях (из-за своих размеров). Противопоставить им можно только хорошо вооруженные крафты.



Queenspawn. Королева-матка (хотя ее принадлежность к женскому роду весьма сомнительна, так как абсолютно все инопланетяне бесполо). Ее можно найти лишь в одном здании инопланетян (**Spawning Chamber**). Сама по себе не так уж и опасна, так как не может двигаться, но зато эта неподвижность компенсируется обилием охраны. **Queenspawn** несет multiworm egg, которые являются начальным звеном развития большинства инопланетных существ.

ОРГАНИЗАЦИИ

Всего в игре существует двадцать пять различных организаций. Мы не будем подробно описывать каждую из них, так как это совсем не обязательно для успешного прохождения, а ограничимся лишь списком самых важных.

Правительство (Government) содержит организацию X-COM. Порвать с ними отношения — это рубить под собой сук. Обязательно будьте с ним в союзе (**allied**).

Полиция (Megapol) помогает в борьбе с террористами и инопланетянами, а также поставяет часть оружия. Естественно, при условии, что вы поддерживаете с местным полицейским управлением самые дружеские отношения.

Култ Сириуса (Cult Of Sirius) — религиозная организация, превозносящая инопланетную расу. Подкупать их не имеет особого смысла,

так как вы все равно испортите с ними отношения, уничтожая инопланетян. Корабли этой организации будут пытаться помочь захватчикам, но, скорее всего, вы без труда с ними справитесь.

Marsec (Mars Security) — межпланетная система безопасности. Производит самое мощное вооружение (лишь ближе к финалу ваши ученые смогут создать более мощные «игрушки»). Придерживайтесь с этой организацией той же политики, что и с **Megapol**.

Более второстепенные организации, с которыми рекомендуется поддерживать хорошие отношения, — это, как правило, производители отдельных устройств и предметов эки-

пировки. К таким организациям относятся: **Superdynamics, General Metro, Cyberweb, Transtellar, Solmine** и другие.

Преступные группировки (**Psyke, Diablo, Osiron**) — в принципе, забота полиции... Но из-за неустойчивой морали и низкой культуры они являются наиболее легкой добычей для инопланетян, поэтому так или иначе вы еще столкнетесь с ними в противостоянии. Поэтому вполне можно поставить развитие отношений с ними на самотек.

Еще две важные организации, с которыми очень рекомендуется поддерживать хорошие отношения, — это **S.E.L.F.** и **Mutant Alliance**. Первая — это организация борьбы за права ки-

боргов, вторая — за права мутантов. Если вы испортите с ними отношения, то не сможете нанимать тех и/или других.

Подмочить свою репутацию в глазах какой-либо организации очень несложно. Достаточно при атаке инопланетян случайно попасть в здание, чтобы у организации, которая там размещается (или размещалась?), появился на вас зуб. Осложнения с организациями могут возникнуть также при гибели местных работников (например, когда ваши люди во время тактической миссии неосторожно кинут гранату в толпу), а также при разрушении оборудования, и вообще, нанесения какого-либо материального ущерба.

Дружественные организации будут атаковать корабли противника в том случае, если они будут находиться в пределах досягаемости их орудий и крафтов.

АГЕНТЫ

Для чего используются агенты? Вариантов несколько. Во-первых, для уничтожения противника после крушения НЛО. Во-вторых, для «выкуривания» инопланетян из некоторых зданий. В-третьих, агенты неплохо справляются и с более экзотическими поручениями, например, взрывом инкубатора инопланетян или чего-нибудь в этом роде. В общем, в любом военном конфликте без агентов не обойтись.

Кто такие агенты? Это люди, андроиды или мутанты. Если внимательно приглядеться к иконке агента, то будет несложно понять, кто он есть (человек или андроид). Для начала советуем добавить в команду пару-тройку андроидов, так как их характеристики выше, нежели у наших соплеменников. Но у этих полуроботов есть одна неприятная особенность — их характеристики (о которых речь пойдет ниже) не изменяются в лучшую сторону. Проще говоря, андроид может обстреляться, но от этого его меткость не улучшится ни на йоту. Люди в этом смысле более продвинуты. Мутанты в целом похожи на людей (по части характеристик), но качественно лучше в смысле пси-способностей.

Как «улучшить» агента? Существует два варианта. Первый заключается в его отправке в тренировочный зал или в пси-центр. Но куда лучше солдат овладевает премудростями военного мастерства на настоящем поле боя. В сражениях агент может превратиться из зеленого салаги в матерого пса войны.

Какие характеристики бойца самые важные? Важны они по-своему все. Приводим полный список характеристик бойца и их описание:

- **здоровье** (health). Без комментариев.

- **меткость** (accuracy). Меткость — одна из самых важных характеристик. Первоначально агентам будет трудно попасть при прицельном выстреле в упор, но ближе к финалу они легко собьют муху при залпе навскидку. Чтобы повысить этот параметр, как можно больше стреляйте по врагам.



- **реакция** (reactions). Чем лучше реакция у агента, тем меньше промежуток между действиями «увидел противника — выстрелил». Помимо этого, солдат с лучшей реакцией сумеет провести больше выстрелов за то время, пока противник находится в зоне его видимости.

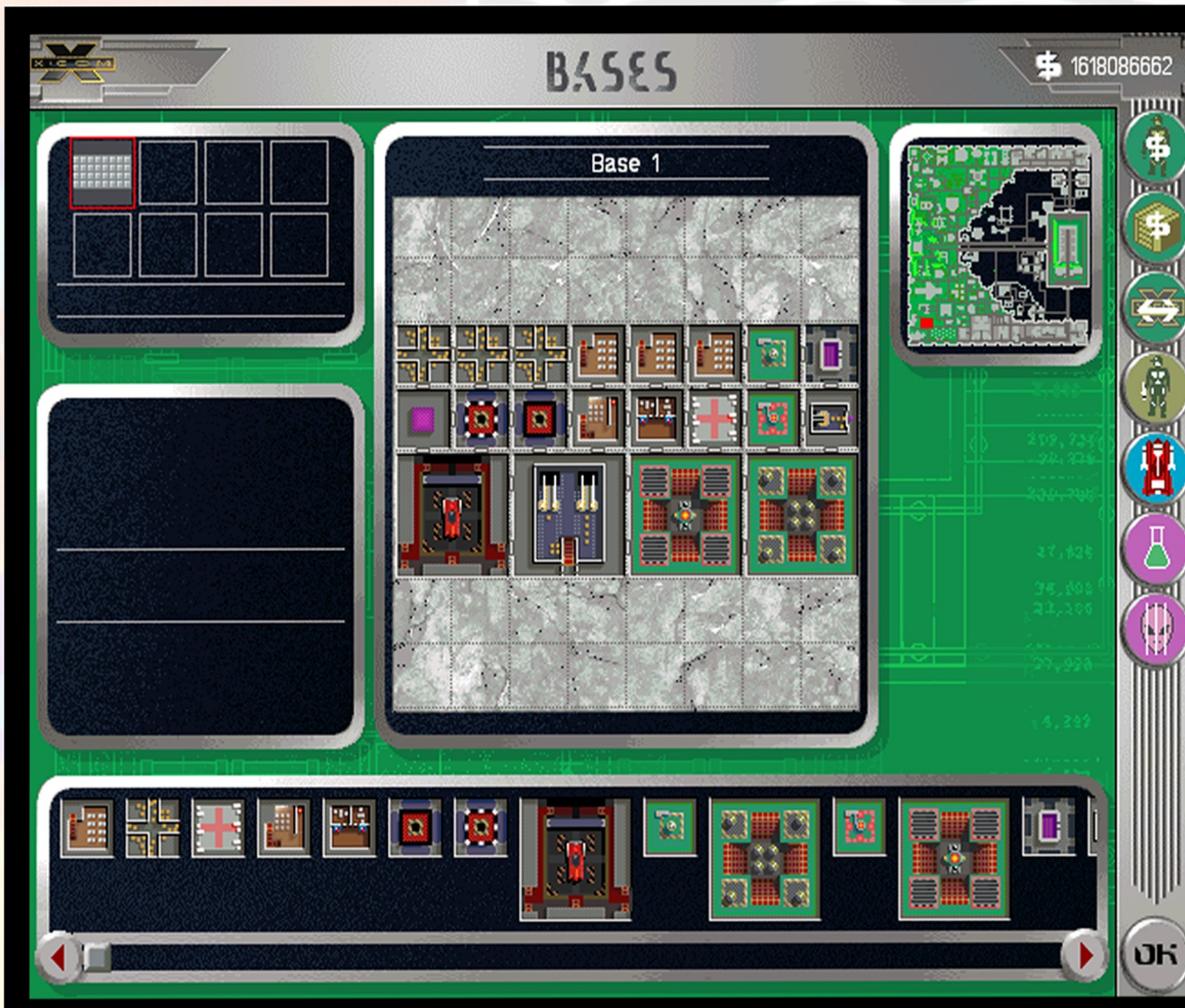
- **скорость** (speed). Во время turn-based режима скорость определяет количество TU, затрачиваемых на передвижение. А во время real-time этот параметр влияет на непосредственную скорость передвижения агента.

- **выносливость** (stamina). Ваш солдат будет уставать от постоянных перебежек, резких маневров и т.п. От всех этих манипуляций уменьшается выносливость. Если совсем «загнать» солдата, то уменьшится его скорость движения и он лишится возможности бегать.

- **храбрость** (bravery). Храбрый солдат гораздо меньше предрасположен к панике, нежели трусливый салага, помимо этого, он более беспощаден к врагу в агрессивном режиме (aggressive) и без колебаний идет в атаку (подробности ниже).

- **физическая сила** (strength). Чем более физически развит солдат, тем больший вес (все оружие, защитные костюмы и предметы экипировки имеют вес) он может тащить на себе не уставая.

- **пси-энергетика** (psi-energy). Количественный показатель пси-способностей. Понятно, что солдат с развитыми телепатическими навыками имеет много шансов повлиять на врага и защититься от стороннего воздействия. Вообще, телепатия играет важную роль в X-COM, так как с ее помощью можно подчинить про-



БАЗЫ

На базах ведется вся основная работа организации X-COM. Здесь тренируются солдаты, ломают головы над научными изысканиями ученые, покупаются крафты, экипируются агенты, плюс ко всему на базах осуществляется полная техническая поддержка крафтов (заправка, ремонт) и лечение раненых.

Размер баз ограничен, поэтому нужно с умом подходить к ее планированию и постройке. Советуем размещать на любой базе следующие отделы: ремонтный отсек для крафтов (vehicle repair bay), жилые помещения для агентов и ученых (living quarters), склад для оружия, предметов экипировки и т.п. (stores), защитная система для базы (security station), медцентр (medical bay) и тренировочные залы для агентов (training area, psi-gym). Если база служит лишь перехваточным пунктом, то можно обойтись без лабораторий для ученых и мастерских для инженеров (bio-lab, quantum lab, workshop), а также без отсека для инопланетян (alien containment).

Для того, чтобы отправить солдат на корабль, поместить ученых к рабочим столам и т.п., сначала выделите волонтеров, а затем «перетащите» их мышкой. Вообще система «drag and drop» довольно часто используется в игре, например, при экипировке солдат и оснастке крафтов.

Кстати, инопланетяне вполне могут напасть на вашу базу, если она будет раскрыта. Постарайтесь отбить это нападение любыми силами — используйте даже ученых и инженеров для того чтобы оказать отпор противнику.



тивника и заставить его сражаться на своей стороне, можно вогнать его в панику, можно временно парализовать врага, наконец, можно прозондировать его мозг и узнать какую-либо информацию (для этих действий необходимо специальное устройство — *mind bender*). Учтите, что некоторые инопланетяне не обладают интеллектом и поэтому на сто процентов устойчивы к пси-воздействию. Если агент держит под контролем врага, то его пси-энергия расходуется. Как только показатель достигнет нуля, то пси-воздействие прерывается. «Крутые» телепаты могут в течение долгого времени «удерживать» несколько довольно сильных инопланетян.

- **пси-атака** (*psi-attack*). Чем больше эта характеристика, тем больше у агента шансов подчинить своей воле противника.

- **пси-защита** (*psi-defence*). Сопротивляемость агента к внешнему пси-воздействию. Некоторые инопланетяне обладают огромным пси-

потенциалом и могут легко подчинить агента, если последний обладает низкой пси-защитой. Андроиды невосприимчивы к внушению и обладают максимальной устойчивостью в пси-диапазоне.

Как меняется поведение агентов во время сражения? Отметим, что в некоторых случаях ваши солдаты будут действовать самостоятельно (например, во время хода (*turn*) инопланетян при *turn-based* режиме игры) и линия поведения каждого из них устанавливается специальным регулятором агрессивности (*aggressive mode*). Возможны три варианта: безопасный (*safe*), при котором агент, заметив противника, попытается скрыться и не будет отвечать на открытый огонь; нейтральный (*cautious*) — агент выдерживает дистанцию, как правило, огонь первым не открывает, но на выпады противника отвечает вполне достойно; агрессивный (*aggressive*) — ваш агент будет вести огонь по противнику, пока у него не закончатся *TU* (*time units*, аналог *action points*) или патроны. При получении ранений или гибели

командира звена агент вполне может впасть в панику (около его фигуры появится иконка с красной физиономией). Сами понимаете, паника на поле боя — это проигранное сражение. Агент не будет слушаться приказов и постарается укрыться где-нибудь в безопасном месте, либо откроет беспорядочный огонь во все стороны.

Может ли агент стать врагом? Еще как может, особенно если он человек или мутант. Достаточно опасны *brainsucker*'ы, которые могут занести в кровь агента инородные микроорганизмы. Такой солдат уже НИКОГДА не будет подчиняться вашим приказам и всегда будет сражаться на стороне инопланетян. Почему так происходит, мы объясним позже. Возможен и временный контроль над агентом, в основном, это связано с пси-воздействием. Но по сравнению с *brainsucker*'ами этот вариант не так опасен, так как пси-воздействие не является постоянным и проходит — с течением времени или после уничтожения врага, занимающегося телепатической атакой.

Все крафты землян можно поделить на два типа: наземные (напоминают автомобили на воздушной подушке) и летающие. В принципе, наземные не особенно нужны, так как это лишь дешевый вариант (для бедных) более мощных и быстрых летающих крафтов.

Приведем список наиболее выгодных с точки зрения использования кораблей.

Наземные крафты

WOLFHOUND APC



Wolfhound APC. Крафт, созданный *Marsec*'ом для доставки спецподразделений в «горячие точки». Хорош тем, что изначально может вмещать в себя до четырнадцати человек. Но как боевая единица ничего из себя не представляет.

GRIFFON AFV



Griffon AFV. Тяжелый медлительный танк, который может пригодиться для защиты базы от кораблей инопланетян или *overspawns* (в борьбе с ними этот танк особенно хорош).

КРАФТЫ

Летающие крафты

VALKYRIE INTERCEPTOR



HAWK AIR WARRIOR



DIMENSION PROBE



Valkyrie Interceptor. Хороший истребитель, который прослужит вам на протяжении большей части игры. Быстрый, маневренный, сравнительно недорогой — вот основные характеристики этого крафта.

Hawk Air Warrior. Не такой маневренный, как предыдущий крафт, но зато более мощный и грузоподъемный. Там, где не справится *Valkyrie*, может помочь этот корабль.

Dimension Probe. Беспилотный крафт, который первым может попасть в измерение противников.

Retaliator. Очень мощный истреби-

ТЕЛЬ, который



ANNIHILATOR



hershhip (при соответствующем вооружении, конечно, например, при установленном *heavy disruptor beam*). На этом корабле достаточно места и для людей и для вооружения, правда, и цена у него достойная, да и время, за-

трачиваемое на производство, немалое.

Оснастка крафтов примерно следующая

Valkyrie (начало игры) — *lineage plasma cannon*, *prophet missile array*, *heavy weapons control*, *missile evasion matrix*. В середине игры появятся *small disruption shield* и *teleporter*.

Hawk — оснащение то же, что и у *Valkyrie*, плюс *plasma multi-system*.

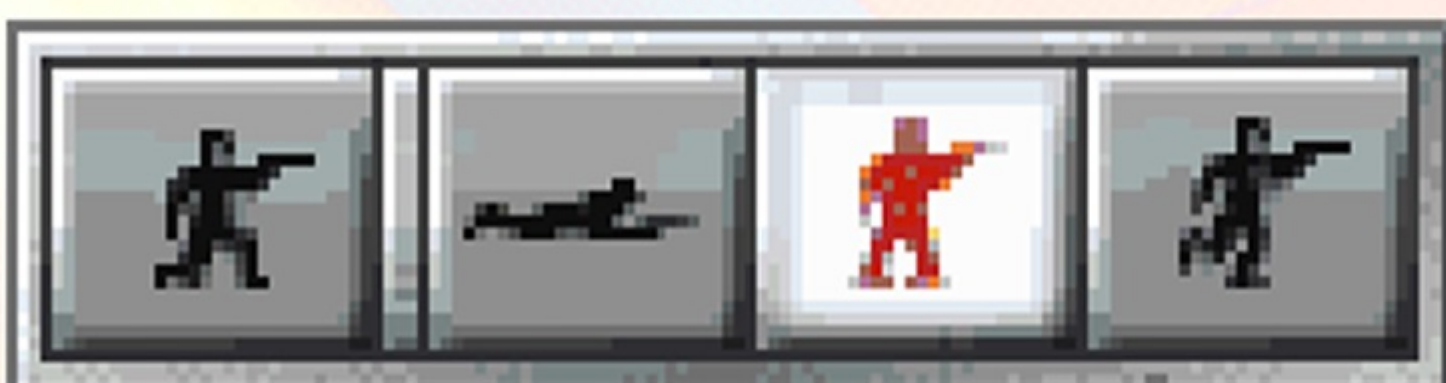
Retaliator — *small disruption shield*, *advanced control system*, *missile evasion matrix*, *teleporter*, *medium disruptor beam*, *disruptor bomb launcher*.

Annihilator — *large disruption shield*, *advanced control system*, *missile evasion matrix*, *teleporter*, *heavy disruptor beam*, *disruptor bomb launcher*, *disruptor multi-bomb launcher*.

Что касается двигателей, то берите самые дорогие, не экономьте на них. Советуем один крафт оснастить *cargo module*, *bio-transport module* и т.п. Такой корабль будет транспортировать солдат к театру боевых действий и забирать оттуда взятых в плен инопланетян и различные предметы, оставленные на поле брани.

ТАКТИЧЕСКАЯ МИССИЯ

Принципиальным отличием **X-COM: Apocalypse** от предшественников является возможность выбора режимов real-time и turn-based перед тактической миссией. Есть подозрение, что real-time задумывался для сетевой или Internet'овской игры, а для соло-игры он подходит, на наш взгляд, мало. Хотя когда ваши агенты станут достаточно экипированы и развиты, для ускорения прохождения миссии можете выбрать real-time и установить солдатам агрессивный режим. После чего спокойно отправляйтесь исследовать территории — ваши солдаты вполне смогут постоять за себя.



Управление в тактической миссии в целом осталось схожим по сравнению с предыдущими частями игры, за исключением некоторых нововведений. Агенты могут ползать, прыгать (клавиша «J») и бегать. Помимо этого, агентов можно объединять в отряды (squads). Всего в отряде может быть до шести человек, а отрядов может быть до шести штук, итого на тактическую миссию может выходить до тридцати шести солдат. Но это сделано с большим запасом: на начальных этапах противники достаточно слабы, а ближе к финалу ваши агенты уже достаточно тренированы, чтобы справиться практически с любой угрозой. Поэтому, скорее всего, десяти-пятнадцати агентов будет вполне достаточно.

Если вы хотите двигать нескольких солдат одновременно (не обязательно из одного подразделения), то щелкните на них мышкой, удерживая клавишу Ctrl. После этого укажите точку назначения, и выбранные солдаты отправятся туда.

Практически все манипуляции и телодвижения агентов отнимают TU (речь идет о turn-based режиме, разумеется). Приводим полный список расхода TU:

Движение

- ползание (crawl) — 6
- ходьба (walk) — 4
- бег (run) — 2
- поворот на 45 градусов (turn 45) - 1
- присесть (kneel) — 7% от общего числа TU
- лечь (lay) - 15% от общего числа TU

Манипуляции с предметами

- выбросить предмет (drop) — 0
- поднять (pickup) — 7% от общего числа TU
- автоперезарядка (reload) — 0
- кинуть предмет (throw) — 15% от общего числа TU
- манипуляции с inventory (invent. move) — 0

Миссия может быть прервана в любой момент (клавиша Esc), но при этом есть вероятность гибели части ваших агентов (в зависимости от их удаленности от выходов). Вообще, тактическая миссия считается пройденной, если уничтожены или найдены без сознания все враги. Верно и обратное — если в вашем распоряжении нет активных солдат, то сражение проиграно. Если ваш солдат серьезно ранен, то перебинтуйте его и отправляйте к выходу (расположены по периметру здания).

В целом, управление и сам принцип тактической миссии мало изменились. Поменялся лишь интерфейс и расположение некоторых кнопок, поэтому если вы хорошо знакомы со старыми частями игры, то никаких проблем не должно возникать, а если нет — то читайте сообщения с подсказкой, которые появляются при наведении курсора мышки на какую-либо кнопку.



ОРУЖИЕ И ПРЕДМЕТЫ ЭКИПИРОВКИ

Для любого вида вооружения верно правило: «чем дороже, тем лучше», но, конечно, цена является не единственным критерием.

Существует три вида брони: megarol armor, marsec armor, x-com disruptor armor. Самая легкая и мощная — третья, вторая позволяет летать, но она меньше всего защищает агента.

Существует довольно много видов ручного оружия. На начальных этапах лучше всего использовать marsec M4000 machine gun (в автоматическом режиме), megarol autocannon, marsec heavy launcher, в принципе неплохая вещь megarol laser sniper rifle. Ближе к развязке рекомендуем использовать devastator cannon и toxigun.

Одни из самых мощных гранат — vortex mine и alien gas grenade (токсичный газ, действующий только на инопланетян).

Из предметов рекомендуем обязательно оснастить всех агентов аптечкой (medikit). Ближе к финалу обязательно экипировать солдат такими устройствами, как personal cloaking field (делает агента плохо видимым для инопланетян) и personal disruptor shield (неплохой щит, который «берет» на себя часть повреждений защитного костюма).

Можно вручить кому-нибудь motion scanner, который позволяет определить активность инопланетян.

Агентам с хорошими пси-способностями рекомендуем предоставить mind bender, с помощью которого можно осуществлять пси-контроль над инопланетянами.

На этом обзор можно завершить. Оружия и предметов очень много, да и выделить среди них однозначно лучшие довольно сложно. Экипировка зависит от выбранной вами тактики и, в конце концов, от того режима, в котором вы проходите тактическую миссию (real-time, turn-based). Поэтому ориентируйтесь на UFOpaedia и собственные предпочтения.

СОВЕТЫ

1. Не следует сажать агентов на корабли, занимающиеся перехватом и уничтожением НЛО.
2. Периодически можно совершать нападения на постройки недружественных организаций, тем самым ослабляя их.
3. Если у ваших инженеров появится свободная минутка, заставьте их производить какое-нибудь дорогостоящее оборудование. Потом его можно продать, подправив таким образом свое материальное положение. Трюк оказывается достаточно выгоден, так как во время работы инженеров вы платите деньги лишь на их содержание.
4. Когда на тактической миссии остается очень мало врагов, то уцелевшие имеют привычку прятаться в самые дальние уголки. Внимательно осматривайте все помещения — враг может очутиться даже в маленькой ванной комнате.
5. Ранения могут сильно уменьшить характеристики ваших агентов — например, при ранении в руку, агент будет хуже стрелять. Обязательно оказывайте раненым первую помощь (используя аптечку).
6. У гранат можно установить время активации (от activate now (немедленный взрыв) до нескольких ходов в turn-based режиме).
7. Не скупитесь на ученых. Передовые технологии это лучшее оружие в борьбе с инопланетной угрозой.
8. В инопланетном измерении внутри зданий есть телепортаторы, из которых периодически появляются свежие силы инопланетян.
9. Самое мощное оружие в X-COM: Apocalypse (да и во многих других играх) — это save/load game. Никогда не забывайте об этом!





Уникальная "ноу — хау"
графическая технология
Surmap ART
от K — D Lab

позволяет создавать
огромные детально проработанные
игровые пространства
и интегрировать в них
игрока в реальном
ВРЕМЕНИ...

Здесь все подвержено изменениям,
а неизбежно лишь Действие...

Бесконечные и опасные
странствия по мирам
Потерянной Цепи.

Одновременно Игрок
охотник и жертва,
странник и наемник,
торговец и разбойник,
исследователь и продукт экспериментов.

Выход игры в России намечен на сентябрь 1997 года.

Бука
BUKA ENTERTAINMENT

Developed by



Ecstatica II – чрезвычайно большая игра. Наше же прохождение очень краткое и сухое. Оно описывает, в основном, узловые места и головоломки (хотя какие это головоломки – так, на новичка, ведь это action). Также стоит заметить, что наш вариант перехода от одной части к другой может оказаться не единственно возможным. Мало того, если вы будете поступать, строго придерживаясь описанной последовательности действий, то не увидите больше половины привлекательного мира Ecstatica, так как он существенно больше того пространства, которое необходимо посетить для прохождения игры. Так что наш вам совет – исследуйте этот мир и не спешите. Ну пройдете до конца за пару дней – а дальше во что играть будете?

Неторопливое исследование окружающей местности необходимо еще по одной причине. Хотя карта, приложенная к игре, неплоха, но очень часто тяжело сообразить, где вы находитесь и куда необходимо пойти, чтобы попасть в упомянутое нами место. Тут мы ничего посоветовать не можем. Игровой мир действительно трехмерен и создать подробное описание его структуры очень тяжело. Особенно тяжело ориентироваться из-за постоянно переключающихся под разными углами камер. Поэтому заранее просим извинения за возможные непонятности в изложении. Еще большие проблемы могут возникнуть у владельцев нелегальных копий – без карты вообще часто ничего не поймешь. Тем более, что мы использовали написанные на ней названия различных частей замка и прилегающей местности. Ну уж тут можем сказать только одно – легальная копия все же лучше пиратской.

Несколько слов о боях. **Ecstatica** в первую очередь action. И биться вам придется на каждом шагу, буквально прорубаясь через плотные ряды монстров. Тем более, что количество их бесконечно и берутся они неизвестно откуда. Один раз так мы присутствовали при материализации самого рядового вражина прямо из воздуха. Но давать советы по способам отправить монстров к их создателю мы не будем. Каждый действует как ему удобнее. Можем только сказать, что сра-

жающихся простым оружием лучше держать на максимальном расстоянии, а к использующим магию надо как можно быстрее подбираться поближе. Ну и конечно как можно больше и активнее маневрируйте. Часто от быстроты ног вашего героя напрямую зависит продолжительность его жизни.

Ниже мы приводим местоположения частей Eldersign, сбор которых – одна из основных задач главного героя:

1. На лестнице Главного зала (**Main Hall Complex**) после того, как вы убиваете двух теневых воинов
2. Рядом со скелетом на троне после того, как вы найдете в катакомбах вспыхивающие черепа
3. Рядом с поляной после того, как вы убьете амазонок
4. На уровне ниже **Warlock'a** в его башне
5. В логовище **Necromancer'a**
6. Позади странно окрашенного цветка в начале Сада (**Garden**) – после церкви на кладбище
7. В темной башне

Также есть несколько предметов, способных сильно облегчить жизнь, либо просто необходимых:

Медальон: в палате, открывающейся после катакомб, на пальце скелета.

1-ая Броня: в могиле на кладбище

Кольцо: в логово Sorceress

1-ый Стран-

ный предмет: в башне **Wizard'a**

2-ая Броня: там же

2-ой Странный предмет: ниже колодца в деревне

Фонарь: в сторожке охотника

Свиток: в темной башне

Еще несколько общих замечаний. Если цветные двери не открываются – значит, еще не время. Пошарьте вокруг, убейте кого-нибудь и снова возвращайтесь назад – открыть их можно только после выполнения определенных действий. Не бейтесь лбом об стену – любая вскрываемая в данный момент дверь сопротивляется не долго. И вообще будьте повнимательнее, и еще раз повторим – не спешите!

А теперь собственно прохождение (далее лучше не читать).

Вследствие лопушистости главного героя вы начинаете игру без чего-либо полезного, поэтому для начала неплохо бы вооружиться. Прямо напротив места, где он вырывается на свободу, находится здание Гильдии Мастеров (**Craftsmans Guild**). Идите туда и, перебив монстров при помощи приемов защиты без оружия, заберите меч. Теперь бойтесь нас, подлые захватчики! Затем ваш путь лежит через площадь (или внутренний двор замка) к Сторожевой башне (**Guard Tower** – обратитесь к карте). Здорового парня на колодце оставьте пока в покое – все равно с ним не справиться. Поднимайтесь прямо к вершине (по пути есть некоторое количество полезного барахла). Видите голову с ключом, под которой лежит кучка золотых? Если вы излишне жадны, то можете понаблюдать,





что бывает со слишком торопливыми. А теперь осторожно подойдите сбоку и заберите и ключ и золото. Используйте ключ по назначению. Вы обнаружите две лестницы. Воспользуйтесь той, что ведет к следующей башне. По дороге увидите бездействующую телепортационную пластину: пройдите мимо нее и спуститесь по лестнице, которая ведет к основанию Тюремной башни (**Prison Tower** – самая высокая башня замка). Не удалось пройти мимо горгулий? Не беда, идите мимо них левее. Заберите плавающую вверх-вниз броню и возвращайтесь назад.

Теперь путь свободен. Карабкаясь по лестнице, пройдите мимо первой запертой двери и поднимитесь до второй. Вломитесь в комнату – там вас ждет ключ. Для чего нужна тюрьма? Правильно, для содержания заключенных. Спускаемся вниз и освобождаем узницу – она расскажет вам о сложившейся ситуации и о методах выхода из кризиса. Мало того, теперь она будет преследовать главного героя всю игру и надоедать ценными советами типа «пойди туда, сделай то», а вот как... Ну да ладно. Полезайте на самый верх – там теперь лежит булава. Надо признаться, что мы не смогли удержаться от проверки: а не умеем ли мы летать? Попробуйте, вам понравится.

Спускайтесь вниз и стукните по торчащим из стены головам – это вызовет поднятие пары решеток, ограничивающих ваше передвижение. Теперь идите левее, в область, обозначенную на карте как **Attic** (такое длинное приземистое строение, которое внутри кажется еще большим, чем снаружи). Проникните внутрь через малозаметную дверь левее арки, проход в которую закрыт. Походите там и найдите синий выключатель. Стукните по нему, затем ищите в другом месте синий рычаг и проделайте с ним тоже самое. Эти действия приведут к подъему решетки в комнате, за которой вы найдете синий ключ. Открываете с его помощью синюю дверь, бьете по голове горгульи, затем по зеленому рычагу, который откроет другую решетку, в комнате, за которой лежит фиолетовый ключ, который открывает фиолетовую дверь. За ней бейте по голове горгульи, потом вернитесь и переключите красный рычаг. Возвращайтесь к синей двери и стукните вторую голову. Откроются еще два прохода.

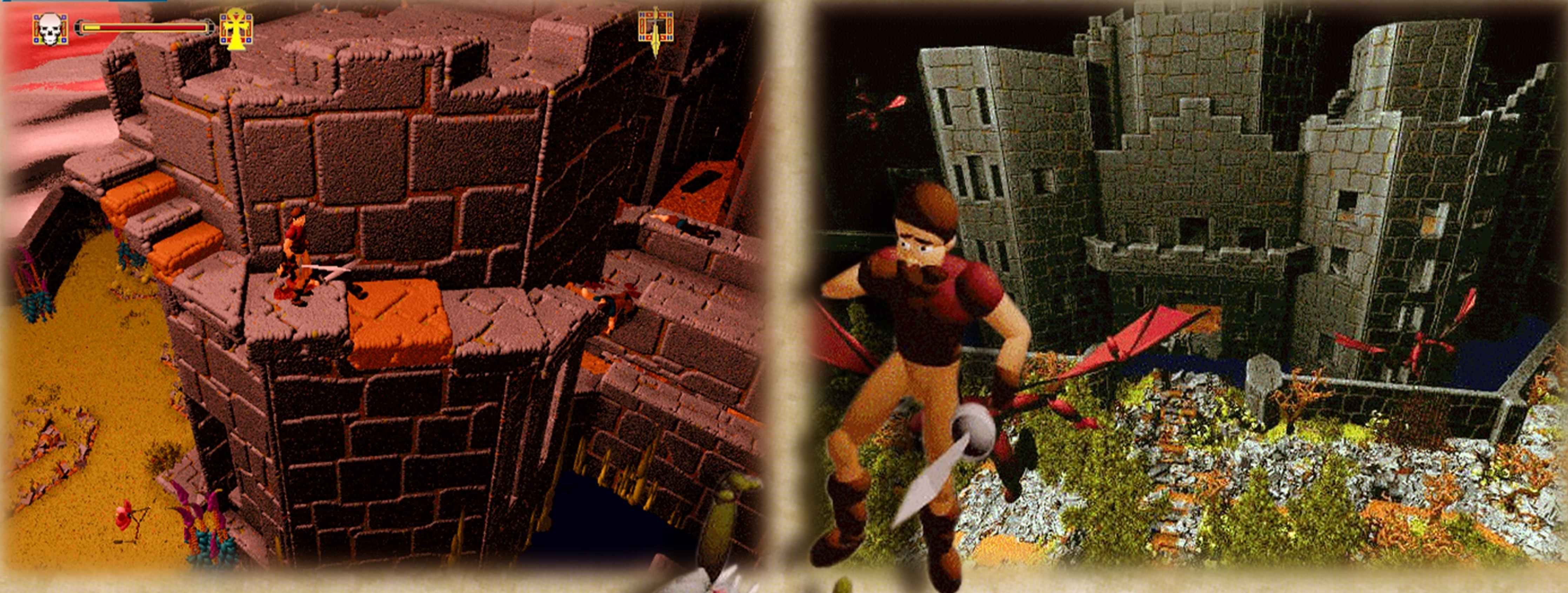
Уфф!!! Ну мы же предупреждали, что будет сухо. Найдите серебряный меч в одном из ставших доступными мест. Наконец-то покидаем **Attic** и спускаемся во внутренний двор рядом с колодцем. Взламываем большую дверь позади него – ту, что ведет в Главный Зал (**Main Hall Complex**). Поищите здесь новое оружие. Затем поднимайтесь по лестнице – появится теневой воин. Убейте его, вернитесь вниз и поднимитесь по другой лестнице, где убейте второго теневого воина. Первый фрагмент **Eldersign** у вас! Теперь поднимайтесь по правой лестнице и на самом верху идите прямо вперед, а затем в левый дверной проем. Где-то тут вас ждет **Warlock**. Расправьтесь с ним и, избегая людей, сбегающих в комнату, возвращайтесь тем же путем, которым вы прибыли. Используйте кристаллический шар и покиньте Главный Зал...

Идите к правой части внутреннего двора. Там вы увидите здание (около основания Сторожевой башни) – это конюшня. Найдите в ней лошадь, и вы увидите дверной проем в верхней левой части комнаты. Ступайте через него и спускайтесь вниз по лестнице. Стукните голову горгульи, пройдите через арку и поверните направо вниз. Миновав туннели (остерегайтесь больших парней), вы обнаружите пьяного монстра. Подберите розовую бутылку. Идем с ней на площадь к колодцу и ждем, пока громила на нем не выхватит у вас бутылку. После этого он исчезает (спать что ли пошел?), и мы спускаемся в колодец, где находим целых три переключателя (дублируют систему, однако). Проходим в большую дверь, где находим немного сокровищ, волшебное оружие и кое-что еще. Вылезаем из колодца и идем ниже. Поднимаемся на второй уровень Гильдии Мастеров и находим лестницу, ведущую вверх. Влезаем на нее, находим следующую лестницу и поднимаемся еще выше на крышу. Затем залезаем на дымоход и, как заправские трубочисты и большинство настоящих героев, лезем в него. Вас телепортирует в катакомбы. В них необходимо найти два вспыхивающих черепа. К сожалению, вы можете брать только один за раз. Поэтому, взяв первый, поднимитесь по лестнице до большой запертой двери, перед которой на пьедесталах стоят черепа.

Найдите пустой и (вот неожиданное решение!) поставьте на него принесенный вами череп. Возвращайтесь за вторым и проверните с ним ту же операцию. Затем спускайтесь вниз, пройдите через левый вход в катакомбы и сворачивайте всегда налево, пока не найдете лестницу, идущую вниз. Она приведет вас в комнату с большим водоемом в середине. Идите к краю водоема и найдите вспыхивающие точки. Они отмечают путь. Пройдите по нему (идите медленно, потому что можно легко упасть). Когда вы доберетесь до другой стороны, в награду получите волшебный меч (направо) и в дверном проеме под черепом обнаружите третий, последний вспыхивающий череп. Возвращаемся к нашим подставкам и водружаем последнее приобретение на его законное место. Дверь, естественно, открывается. Проходим через нее и снимаем кольцо с пальца скелета, сидящего на троне. Берем маленький крест, а также получаем вторую часть **Eldersign**. Вы можете теперь открывать двери с красными точками на них.

Вернитесь назад к комнате, в которую вас телепортировало в самом начале, используйте кристаллический шар и затем открывайте дверь с красной точкой. Она выведет вас к колодцу. Вылезайте из него. Попробуйте раздобыть ботинки (выше конюшни) или попытайтесь перескочить через желтую пылающую лужу, которая блокирует вход ниже колодца. Проникнув внутрь, ударьте по голове горгульи и затем возвращайтесь во внутренний двор. Поднимитесь по лестнице налево от Госпитальной башни (**Hospital Tower**) и откройте красную дверь. Там лежит большой топор!!! Теперь идите к большой арке (которая теперь открыта) направо от колодца. Она выведет вас к разводному мосту замка. Стукните по рычагу – он опустит мост. Ох, наконец-то мы покинем этот мрачный замок, заваленный трупами! Вперед – на свежий воздух, на природу!

Идем ниже и левее через кустарники, потом прямо, и находим кладбище. Ворота автоматически открываются при



помощи креста. Идем к задней части кладбища и находим вход в подземную могилу. В ней лежит броня. Затем отправляемся к церкви на том же кладбище и ударяем по свече с левой стороны. Спускаемся по лестнице в подземный проход, который выведет нас в сад. Вы увидите часть **Eldersign**, которую вы пока не сможете достать, в начале сада. Исследуйте местность, пока не найдете поляну с амазонками. Убейте их и идите налево вверх – это приведет вас в пещеру. Найдите и убейте очередного подручного верховного злодея – **Sorceress**. Возьмите кольцо и возвращайтесь на поляну, где забирайте ранее

в комнату с бомбами. Пройдите через нее. Пройдите через синюю дверь и через проход правее. Карбкайтесь на самый верх башни. вы увидите некий предмет. Для того чтобы взять его, необходимо сначала убить **Wizard'a**. Пройдите через дверь выше и левее и залезьте на самый верх башни. Погуляйте по ней – появится **Wizard**. После сражения с ним вернитесь и заберите предмет. Выйдите через дверь на этом уровне (наверху справа), и обнаружите вторую броню.

дите в ней комнату с медведем. Стукните его и идите в другую комнату. Подойдите к очагу и возьмите фонарь. Возвратитесь к растению, которое вы не могли убить прежде (в саду), и, получив очередную часть **Eldersign**, возвращайтесь в деревню. Найдите водоем. Идите мимо него в лес. Найдите старые руины и пройдите в телепортатор. Подпрыгните к дверному проему, который виден вверху слева. Телепортируйтесь. Вы теперь во владениях **Necromancer'a**. Поднимайтесь все выше и выше мимо неактивированного кристаллического шара. Доберитесь до комнаты **Necromancer'a** и убейте его. Получаем



недоступную часть **Eldersign**. Возвращаемся в пещеру и телепортируемся. Теперь вы можете открывать синие двери.

Ну а сейчас мы пойдем и возьмем лучшее оружие в игре! Примерно на втором уровне найдите и взломайте синюю дверь – и золотой меч ваш. Идите несколько правее колодца и поднимитесь к Сторожевой башне. Пройдите мимо качающегося топора в комнату и потом наружу на выступ. Идите к самой левой двери

Опуститесь на один пролет лестницы и найдите выход (это справа экрана).

Пройдите через синюю дверь, и получите следующую часть **Eldersign**. Опуститесь до второго уровня башни и пройдите через дверной проем с черепом. Найдите кристаллический шар и используйте его. Телепортируйтесь и идите в деревню (поверните направо и берите выше). Найдите колодец и рядом с ним дом. Взберитесь на выступ и с разбегу прыгайте в колодец. Пройдите через дверь и найдите один очень важный предмет. Теперь, когда люди восстановлены, идите к церкви и используйте кристаллический шар. Следуйте указаниям горожан и найдите Сторожку Охотника (**Hunter's Lodge**). Най-

шестую часть **Eldersign** (выше и левее).

Ну наконец-то вы имеете все необходимое для перехода к завершающей части нашего небольшого приключения! Идите к телепорту. Запишитесь. Телепортируйтесь. Вы теперь в темной башне и должны пошевеливаться, потому что часы тикают! Больше ничем вам помочь не можем. Каждый сам за себя, а создатели игры против всех! Пробуйте, читайте и снова пробуйте. Последняя часть **Eldersign** и Свиток кодекса находятся на первом уровне, на который вы натолкнетесь. Найдите их быстро прежде, чем двигаться дальше. Следующий уровень – жилище **Archmage**. Убейте его, и победа ваша!





1. Вход в замок
2. Главная башня
3. Сторожевая башня
4. Госпитальная башня
5. Главный зал
6. Темница
7. Мансарда
8. Ров
9. Садик
10. Запасник
11. Кладбище
12. Сторожка охотника
13. Деревня
14. Лес
15. Дикий лес
16. Большая пустошь
17. Древние руины
18. Здание Гильдии Мастеров

Ваш герой по имени Сэф прибывает на службу в королевскую свиту в чудесную, загадочную страну Атлантиду. Сэфу придется принять непосредственное участие в судьбе цивилизации. На его пути будет множество трудностей, загадок и тайн. Чтобы путешествие не казалось слишком сложным, позвольте немного помочь вам. Мы нисколько не сомневаемся в ваших силах, но вдруг что-нибудь да пригодится...

ПРИБЫТИЕ ВО ДВОРЕЦ



На воздушном корабле (флаере) вы прилетаете в столицу Атлантиды. Прежде всего нужно попасть в комнату свиты королевы. Показав королевский символ стражникам, вы сможете подняться по лестницам во дворец. Лесенка слева приведет на второй этаж, где вы



и найдете комнату свиты. Вас встретит женщина по имени Агафа, поговорите с ней. Здесь же вы познакомитесь с двумя войнами, Ласкойтом и Мельянцем, от которых вы узнаете о похищении королевы Атлантиды Рэи. Вам, как и остальным членам компании, запретят вмешиваться в ее поиски. Мельянец прикажет принести ему вина – откажитесь прислуживать. Когда Ласкойт и Мельянец уйдут, снова поговорите с Агафой. Согласитесь пойти на розыски королевы.

Выходите из дворца и идите через город в деревню на побережье. Найдите рыбака Акциона – он даст вам серьгу, которую нашел на месте нападе-

ния на королевскую свиту. Не спешите уходить – старик может кое-что рассказать. Поговорив с ним, возвращайтесь во дворец.

Здесь вас уже ждут. Стражники отведут вас к Консарту Креону в Тронный зал. Креон спросит, не обнаружили ли вы что-нибудь во время поисков. Скройте свою находку. Когда Креон отпустит вас, отправляйтесь в комнату свиты королевы. Там Агафа попросит разузнать побольше о найденной серьге. Когда будете уходить из комнаты, поговорите со стоящим неподалеку членом свиты Гарселосом. О серьге расспросите Ласкойта – его вы найдете в углу дворцовой площади. Он также даст фигурку барашка, которая пригодится вам в поисках. От Ласкойта вы узнаете, как попасть в харчевню Скарлет Коккерел, где он будет вас ждать.

Теперь вам необходимо выбраться из дворца. Но поскольку вы нарушили приказ Консорта Креона о пропавшей королеве, придется избегать стражи.

Пока Ласкойт отвлекает охранника, проскользните в дверь справа. Когда вы окажетесь в помещении, переберитесь к двери напротив и стойте там, пока не услышите шаги стражника. Услышав их, проходите в арку справа и поднимайтесь по лестнице. Вы в комнате Льва. В правом углу комнаты находится конструкция, изображающая небесные тела на орбитах. Предстоит решить задачу: перед вами два рычага, с помощью левого рычага передвигается Солнце, а с помощью правого – Земля и Месяц. Необходимо расположить Землю, Месяц и Солнце так, чтобы они ока-

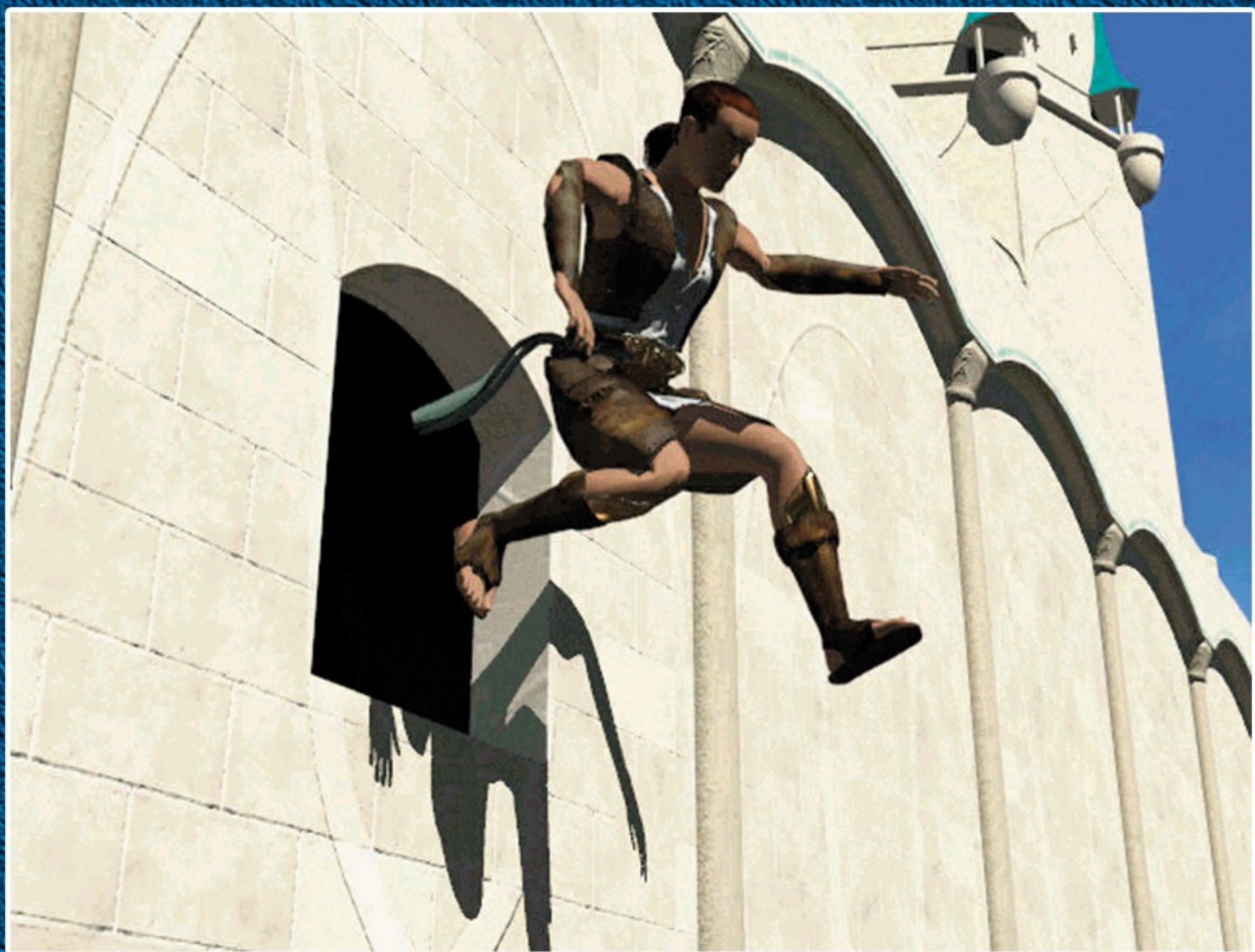
зались на одной оси. Для решения этой задачи есть способ попроще: кликните мышкой 34 раза на верхнюю часть левого рычага и 35 раз на верхнюю часть правого рычага. Если все сделано точно, то Земля, Месяц и Солнце должны засветиться. Тогда откроется пасть льва. Воздействуйте на пасть фигуркой барашка, и в стене появится тайный ход. Пройдите через него – перед вами дверь. Воздействуйте на замок двери найденной у рыбака серьгой, и она откроется. Прыгайте в окно и идите в харчевню.

Но какой-то мужчина не позволяет вам пройти, бросая в вас кинжал. Поднимитесь по узкой лестнице на балкон, найдите цветочный горшок и скиньте его на голову проходящего внизу бандита. Если вы не промахнулись, то оставили его без чувств. Спуститесь и заберите у него кинжал. Теперь спокойно идите в харчевню, где вас встретит Ласкойт. Пока будете с ним разговаривать, придет Мельянец. Перекиньтесь с ним парой фраз, но не увлекайтесь. Поднимитесь по лестнице на балкон, перережьте ножом веревку, на которой подвешена люстра. Не теряя времени, кликните мышкой на стоящего внизу слева человека – так вы спрыгнете вниз и собьете его с ног. Бегите из харчевни в маленький садик за калиткой, где вас ждет Агафа.

Поговорив с ней, возьмите стоящую в углу лестницу и приставьте ее к скамье. Взобравшись на стену, сделайте шаг вправо – слева в стене вы увидите окно, в которое заберетесь, еще раз подставив



ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ



лестницу. Войдите в дверь, и вы окажетесь в коридоре Крысолова. Найдите там крюк, подойдите к двери, в которую только что вошли. Чуть выше двери слева есть маленькое отверстие. Пошарьте там крюком, и вы достанете фигурку крысы. Теперь подойдите к изображению кошки на стене и воздействуйте фигуркой крысы на нишу перед носом кошки. Справа от вас откроется комната – войдите в нее и познакомьтесь с Крысоловом. Он предложит вам сыграть в несложную игру: перед вами клетчатая доска с фигурами. Передвигаясь по клеткам, необходимо найти спрятанную фигуру королевы и при этом не попасть в плен к фигурам-противникам. Как только вы выиграете, Крысолов отправит вас в комнату Дельфина. На одной из стен этой комнаты есть рисунок с изображением планет. Найдите на нем звезду и кликните мышкой: это



кнопка, открывающая люк в потолке. В центре комнаты Дельфина расположен фонтан со спультпурой. Возьмите у нее трезубец и с его помощью заберитесь через открывшийся ход наверх. Вы станете свидетелем разговора между Креоном и священнослужителем Тимбасом. Вы узнаете, что королева Рэя спрятана в Карбонеке и надежно охраняется. Возвращайтесь обратно в комнату Дельфина, верните на место трезубец, закройте люк и уходите через дверь. Дождитесь, пока стражник уйдет в комнату Льва, и бегите в библиотеку. Кроме стражи и вас в библиотеке никого нет. Подберитесь как можно ближе к стражникам, зайдите за стеллаж со свитками и опрокиньте его на одного из охранников. Тут же бегите к окну и прыгайте вниз, где вас встретит Агафа. Здесь же вас попытаются арестовать – убейте стражника ножом. К сожалению, в схватке погибнет Агафа, но перед смертью она расскажет о своем брате Гекторе, который поможет добраться до Карбонек. Снимите с погибшей Агафы браслет и идите в садик напротив. Через уже знакомое окно вы проберетесь в комнату Льва. Спуститесь по лестнице, минув охранника, и выходите на улицу. Справа есть еще одна дверь – вот туда вам теперь и надо.

КАРБОНЕК



Итак, вы вошли через эту дверь. Поднимитесь на лифте и выйдите к мосту. Проходите через него к флаерам. Найдите среди них флаер с изображением морского конька – это корабль Гектора, брата Агафы. Заберитесь на него и немного отдохните. Вас разбудит Гектор. Объясните ему, кто вы, а чтобы он поверил, покажите Гектору браслет его сестры. Гектор перевезет вас в Карбонек. Вы приземлитесь в лесу. Побродите по тропинкам, найдите мостик. У мостика поверните налево. Речка приведет вас в пещеру. Здесь вас ждет еще одна загад-

ка: люк в подземе-лье, на котором изображены две змеи. Одну из змей нужно собрать из частей, причем головы змей должны оказаться на одном уровне. Как только змея будет собрана, люк откроется. Залезайте в него. Вы попадете в келью к монахине. Покажите ей королевский символ, тогда она поможет вам. Пока вы не переоделись в монашку, вы рискуете попасться на глаза стражникам и угодить в тюрьму, так что не выходи-



те сразу на середину комнаты, а пройдите вдоль стены к сундуку, из которого достаньте одежду и переоденьтесь. Теперь спокойно подойдите к столу и возьмите бутылку пива.

У выхода стоит стражник, который не хочет вас выпускать из кельи. Предложите ему выпить. После глотка любимого пива стражник пропустит вас. Идите по коридорам, предлагайте выпить всем встречающимся караульным, и они будут вас пропускать. Побродите по комплексу и найдите вход в





темницу, где спрятана королева. Затаитесь и подслушайте разговор между командиром стражи и Гимбасом. Как только они уйдут, взяв с собой одного караульного, возьмите стоящее справа полено и подойдите к стражнику. Предложите ему пива, если он откажется, грохните его поленом. Втащите бездыханное тело в темницу. А вот и королева Рэя!



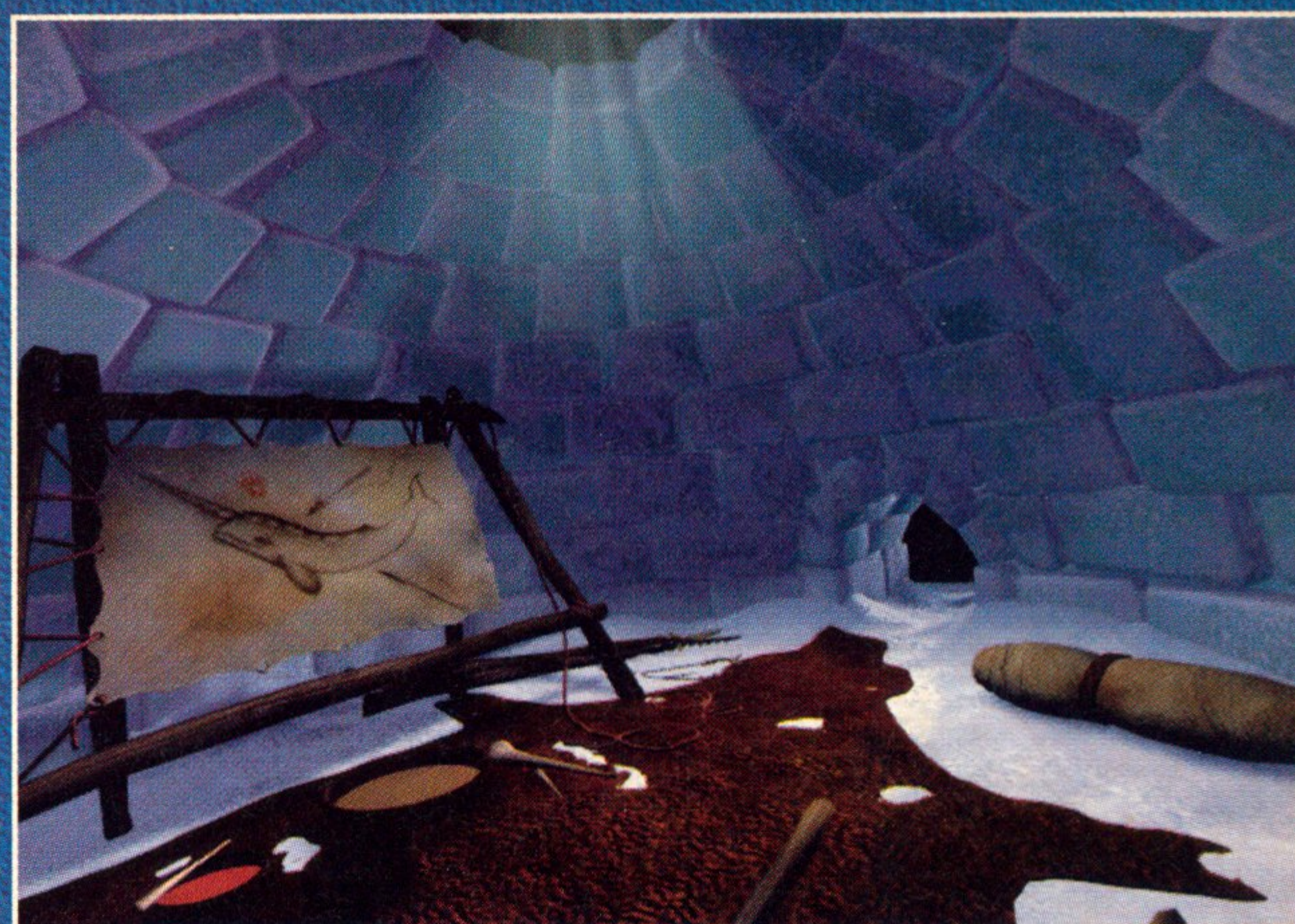
Поздоровайтесь с ней и покажите королевский символ. Стащите со стражника одежду и наденьте ее на себя, а костюм монахини предложите королеве. Попросите ее снять маску, которая выдает королевское происхождение. Теперь вместе идите в келью. У входа поговорите с охранником, иначе он вас не впустит. По дымоходу выбирайтесь обратно в лес. В лесу поверните налево и идите все время прямо – тропинка выведет вас к мостику. Возвращайтесь к флаеру. Оставьте королеву с Гектором, а сами отвлеките солдат. От флаера бегите прямо, пока не переберетесь через речку – там поверните направо и бегите к склону песчаного оврага. У самого склона поверните налево, в тупик. Там чей-то голос попросит вас закрыть глаза. Так и сделайте и не открывайте их, пока вам не разрешат, а после идите вперед – так вы попадете в пещеру колдуньи. Это она спасла Вас от погони, и теперь вы ее долж-

ник. В углу пещеры находится странный механизм, состоящий главным образом из зубчатых колес. Колдунья попросит расставить зубчатые колеса в механизме так, чтобы, поворачивая нижнее, можно было повернуть верхнее. Когда верхнее колесо повернется, курочка у основания механизма снесет четыре яйца. Ими колдунья попросит накормить четырех разноцветных змей в маленьком песчаном лабиринте на полу. Расположите яйца в нишах лабиринта так, чтобы ни одна из змей не пересекала дорогу другой и каждая приползла к яйцу своего цвета. Накормив змей, послушайте новую задачу колдуньи и принимайтесь за дело. Выйдите из пещеры и идите к мостику через речку. У мостика поднимитесь по обрыву наверх. У подножья дерева рядом найдите лук и стрелы, потерянные кем-то из солдат во время погони. Спускайтесь вниз и найдите неподалеку от мостика брод через речку. Там, на одном из берегов находится камень с выбитым на нем изображением кабана. Используйте лук на дне речушки, а потом отойдите от камня – появится сам кабан. Убейте его из лука. Возьмите у него из носа кольцо. Когда кабан пропадет, наберите окровавленной земли в плетеный корб, появившийся у вас после визита к колдунье.

С трофеями возвращайтесь в пещеру. Поговорите с колдуньей. Вскоре она отправит вас спать. Увидев вещий сон, расспросите о нем колдунью.

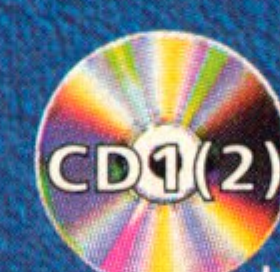


Она даст вам сосуд с непонятным содержимым и расскажет о Дереве Первых. А появившаяся монахиня-пилот



отведет вас к флаеру, который высадит вас у хижины Акциона в Атлантиде.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ВО ДВОРЕЦ



Переночуйте у рыбака и, поговорив с ним, идите в город, в знакомый садик с лесенкой. Там снова забирайтесь во дворец через окно и идите к Крысолову. Он согласится помочь вам, если вы снова сыграете с ним. Теперь суть игры такова: с помощью рычагов провести мышку по игровому полю к звоночку. Верная последовательность использования рычагов следующая: первый левый рычаг, второй левый, третий левый, четвертый левый, третий правый (подождите, пока блок под гусеницей будет в правильном положении). Когда мышка доберется до звонка, Крысолов выпустит вас из комнаты, правда, через люк в полу. На прощание он подарит маленький стеклянный шарик.

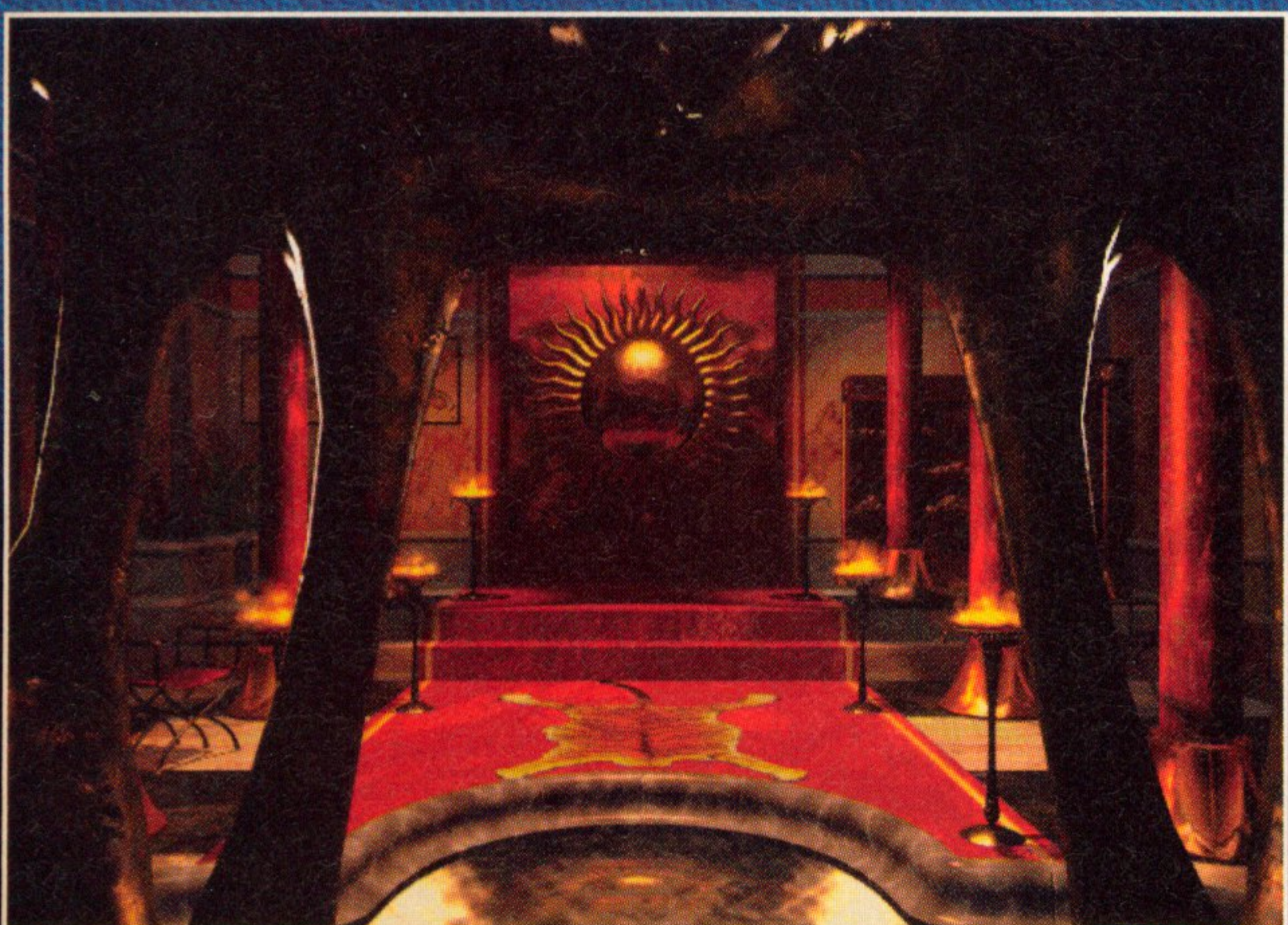
Упав вниз, обернитесь и используйте только что полученный вами шарик на маленькой нише в стене. На мгновение откроется сочетание рисунков – попытайтесь его запомнить. Теперь повернитесь обратно и идите прямо по коридору – вскоре вы попадете в зал, где увидите Мельянца и стражника.





Хватайте слева от себя вазу и бросайте ее стражнику, а потом прыгайте Мельянцу под ноги. Проскочив, бегите в комнату справа.

Вы вбежали в тронный зал. Возьмите в углу у двери копье и используйте его на дверях как засов. Теперь зайдите за трон и обратите внимание на механизм на спинке кресла. Нажмите три раза на красный рычажок, четыре раза – на синий, на желтый – семь раз, на зеленый – шесть раз. Откроется люк в полу – спускайтесь туда и идите налево, а потом поднимитесь по винтовой лестнице – она приведет вас к загадке Метаморфозы. Здесь вам необходимо выложить фигуры из бронзовых пластинок. Как только вы соберете первую фигуру (трапецию), у вас за спиной появится статуя: возьмите у нее новую пластину, которая понадобится вам



при сборе новой фигуры. Последним выложите большой треугольник, и появится статуя ящера. Кликните на пасть ящера – он повернется. Когда вы нажмете на его рог, появится лестница, по которой нужно подняться в башню Луны. Идите направо по балкону и найдите там садовый трезубец. Пройдите по балкону к Дереву Первых и трезубцем откопайте под ним хрустальный шарик – палантур. Возвращайтесь в комнату Метаморфоз, где сработают его магические силы. Послушайте явившуюся вам колдунью. От нее вы узнаете о Земле Белого Медведя. Уходите из комнаты вниз по лестнице и по коридору в комнату под тронным залом.

Перед вами два хода – выбирайте левый. Здесь нужно будет собрать изображение яблони. Вставьте трезубец в основание картинку, вспомните принцип игры в пятнашки и действуйте.

Собрав пятнашки, выходите в город и направляйтесь к рыбаку Акциону. Спросите у него, где можно раздобыть флаер. Акцион предложит помощь своей дочери Анны и даст путеводный кристалл ее матери. Возвращайтесь во дворец, к тому месту, откуда вы вышли в последний раз. Найдите на стене и соберите изображение трона. Решив загадку, идите во дворец, в комнату под тронным залом. На этот раз из двух ходов выберите правый. В конце этого коридора предстоит собрать еще одну картинку – античный узор. Так вы сможете попасть в коридор, ведущий в библиотеку. Вновь идите в комнату Льва. Вам придется еще раз «с помощью» небесных светил пробраться через тайный ход к окну и выпрыгнуть на улицу. Пройдите мимо садиков. Женщина, которую вы встретите возле лестницы, поможет найти дом монахинь. Там вас встретит монахиня по имени Лона, здесь же вы познакомитесь с дочерью Акциона Анной.

Анна окажется хитрой и дерзкой девушкой, и как только вы выйдете с ней на улицу, она сбежит от вас. Но не отчаивайтесь, а ищите Анну в харчевне. Здесь вам придется пообщаться с воинами Гарселосом и Серваджем. Переманите Серваджа на свою сторону, поговорив с ним о Креоне и о королеве Рэе. Теперь поднимайтесь вверх и входите в коридор. Подслушайте разговор за одной из дверей и спрячьтесь за дверью справа у окна. Дождитесь, пока Ласкойт уйдет из соседней комнаты, и выходите из убежища. В коридоре вы встретите Серваджа – возьмите его с собой и заходите в комнату напротив. Здесь вас ждут неприятности, но вы сможете из них выпутаться, если убедите Серваджа помочь вам. Подействуют здесь только разговоры – сначала с Анной, затем с Серваджем, пока тот не возьмет на себя Мельянца. Вот теперь уходите с Анной из харчевни.

Направляйтесь в садик. Покажите Анне королевский символ, но она все равно не поверит вам. Тогда достаньте путеводный кристалл ее матери. Девушка согласится отвезти вас на Землю Белого Медведя. Снова проберитесь в комнату Льва (заберитесь в окно, а там путь вам будет знаком). Спуститесь по лестнице и выходите на дворцовую площадь. Направляйтесь в комнату с лифтом.

ЗЕМЛЯ БЕЛОГО МЕДВЕДЯ



Поднимайтесь на лифте. По закону женщинам Атлантиды не позволяется летать на флаерах, поэтому нужно придумать, как провести Анну через стражника. Оставьте на пару минут Анну и поищите в комнате





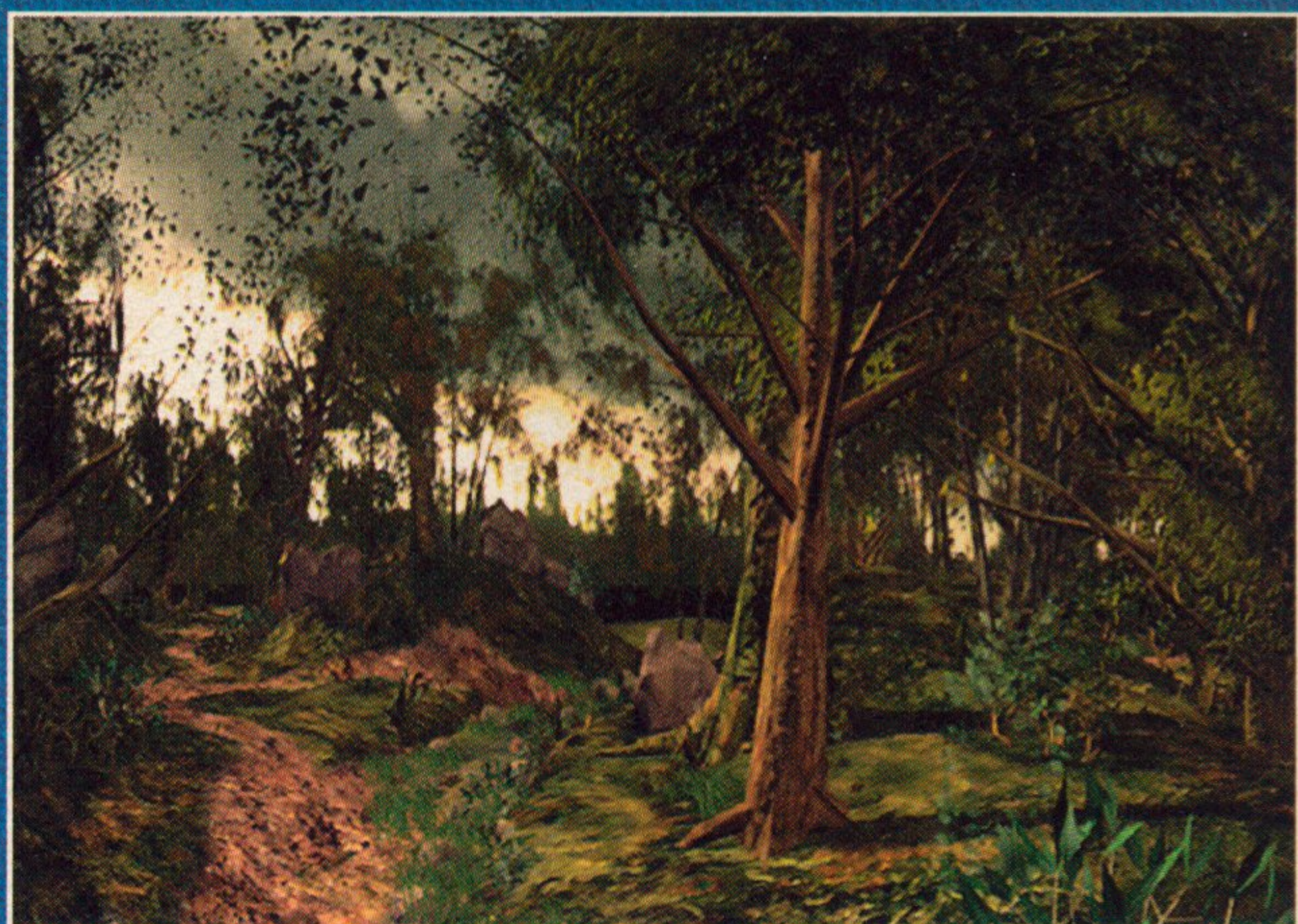
мешок. Посадите в него Анну и возьмите с собой. Одурачьте стражника, наговорив ему чепухи о своей ноше, и направляйтесь к флаерам. Садитесь на корабль, освобождайте Анну и летите к Земле Белого Медведя. Найдите там деревню и пообщайтесь с аборигенами. Покажите вождю Кочуку королевский символ, тот отведет вас в священную юрту, где расскажет историю своего народа. Оглянитесь вокруг: быть может, за чем-нибудь вы сюда еще вернетесь.

Анна нарушит священный обычай племени, и вас посадят в темницу. Когда очнетесь, оглянитесь: рядом с вами нет Анны, вокруг валяются какие-то предметы. Отрежьте ножом веревку и привяжите ее к валяющейся рядом палке. Возьмите получившуюся «конструкцию» и забросьте ее в дымоход. По веревке выбирайтесь из тюрьмы и направляйтесь вправо, в третью юрту от вашей. Здесь вас ждет очередная задача. Чтобы решить ее, нужно, избегая людей, вернуться в священную юрту и взять там три деревянные части с символами небесных тел: Солнца, Звезды и Месяца. Из этих частей на каменном полу вам предстоит собрать звезду, причем так, чтобы символы на камне совпадали с символами на частях. Как только звезда будет собрана, перед вами откроется тайный ход в подземелье. Спускайтесь вниз и проходите по коридору направо. Вы станете свидетелем церемонии жертвоприношения богу Солнца. А жертва – никто иной, как Анна! Проходите обратно по коридору к другому входу в комнату, входите и быстро закрывайте за собой каменную дверь. Подходите к статуе бога Солнца, снимайте с нее золотую маску и надевайте на себя.

Направляйтесь в открытую дверь и предстаньте в образе божества перед людьми. Зачарованные аборигены не сдвинутся с места, пока будут видеть вас. Освободите ножом Анну. Поговорите с ней о путеводном камне ее матери и попросите ее заглянуть в глаза бога Солнца. Как только она увидит что-то, быстро идите к одному из рисунков на полу к изображению звезды и посмотрите в него. По мере того как Анна будет видеть что-то новое, переходите от рисунка к рисунку по часовой стрелке – с их помощью вы узнаете историю народа Золотой маски. В конце Анна увидит нечто, что поможет ей долететь до Новой Земли. Возьмите с алтаря появившуюся золотую статуэтку и выходите с Анной из комнаты.

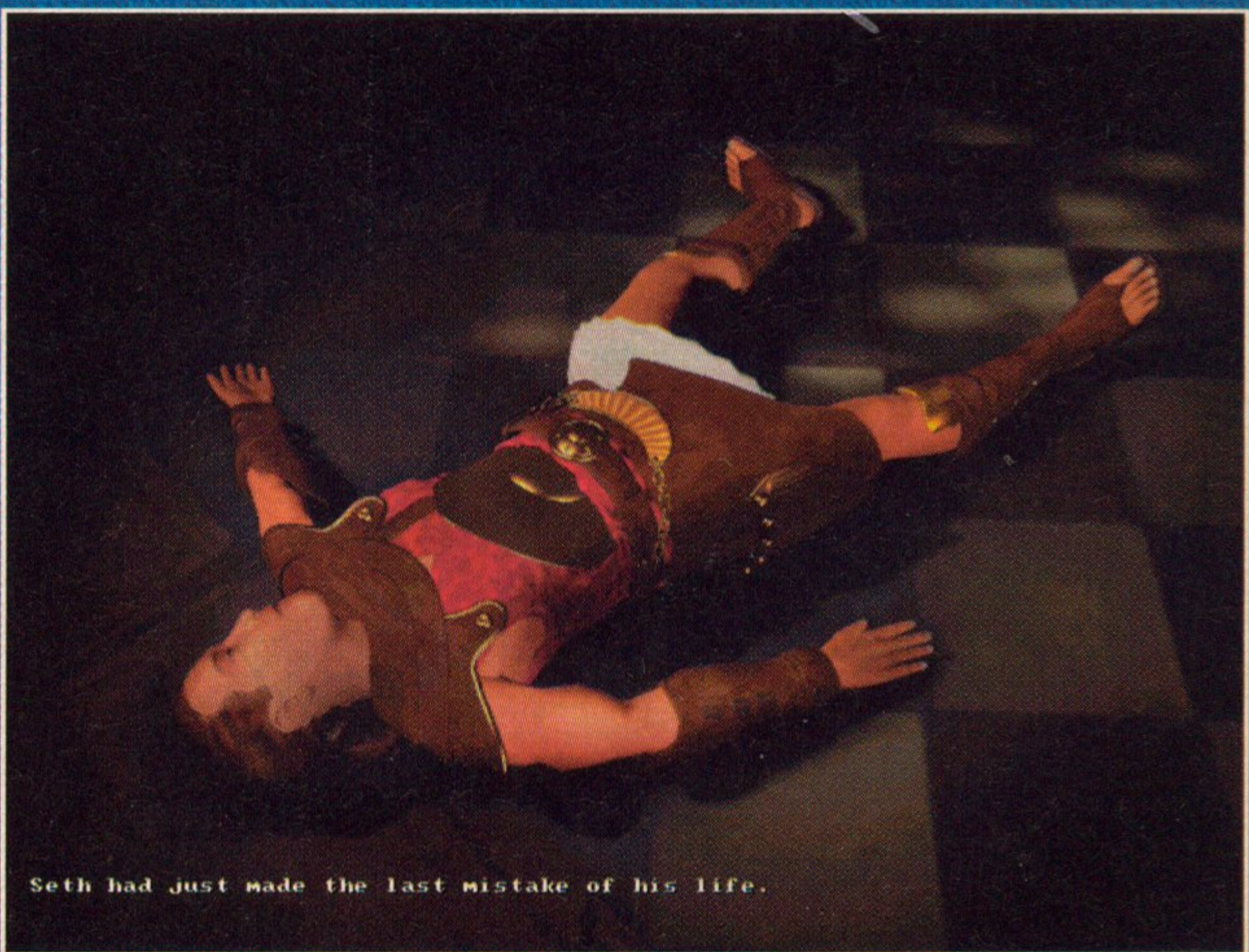
Но на Землю Белого Медведя прибыл флаер Креона: ему тоже нужна статуэтка. На своем корабле Анна попытается атаковать Консорта и врежется во вражеский флаер, а вы уже ничем не сможете помочь ей. Теперь вам нужно искать другой корабль и другого пилота. От побережья идите к пещере Белого Медведя. Встаньте напротив входа и обратите на себя внимание медведя, охраняющего пещеру, затем поверните влево и обойдите камень. Пока медведь будет следовать за вами, направляйтесь в пещеру. Пройдя через нее, вы окажетесь по другую сторону горы. Там вы найдете вражеского пилота Джамара. Заставьте его отвезти вас на Новую Землю (Пара Нуа).

Прилетев на Новую Землю, флаер Джамара разобьется. Поговорите с ним самим и с королем Новой Земли. Король расскажет вам о крабах Судьбы. Для того, чтобы решилась ваша дальнейшая участь, нужно принять участие в крабьих бегах. Идите вдоль берега на-



право и найдите корзину с крабами. Итак, вам, точнее, вашему крабу предстоит выиграть три гонки. Все три раза выбирайте из корзины красного краба. Выиграв соревнование, идите наверх к лежащей статуе. Король расскажет о некогда стоявшем идоле бога Солнца. Вскоре прибудет пропавший Гектор, от которого вы узнаете новости о королеве Рэе. Рэя отказалась от правления и возложила судьбу Атлантиды на вас.

Теперь нужно вернуть на прежнее место статую бога Солнца. Вернитесь туда, где вы нашли корзину с крабами, и возьмите там веревку. Привяжите один ее конец к статуе, а другой – к флаеру Гек-

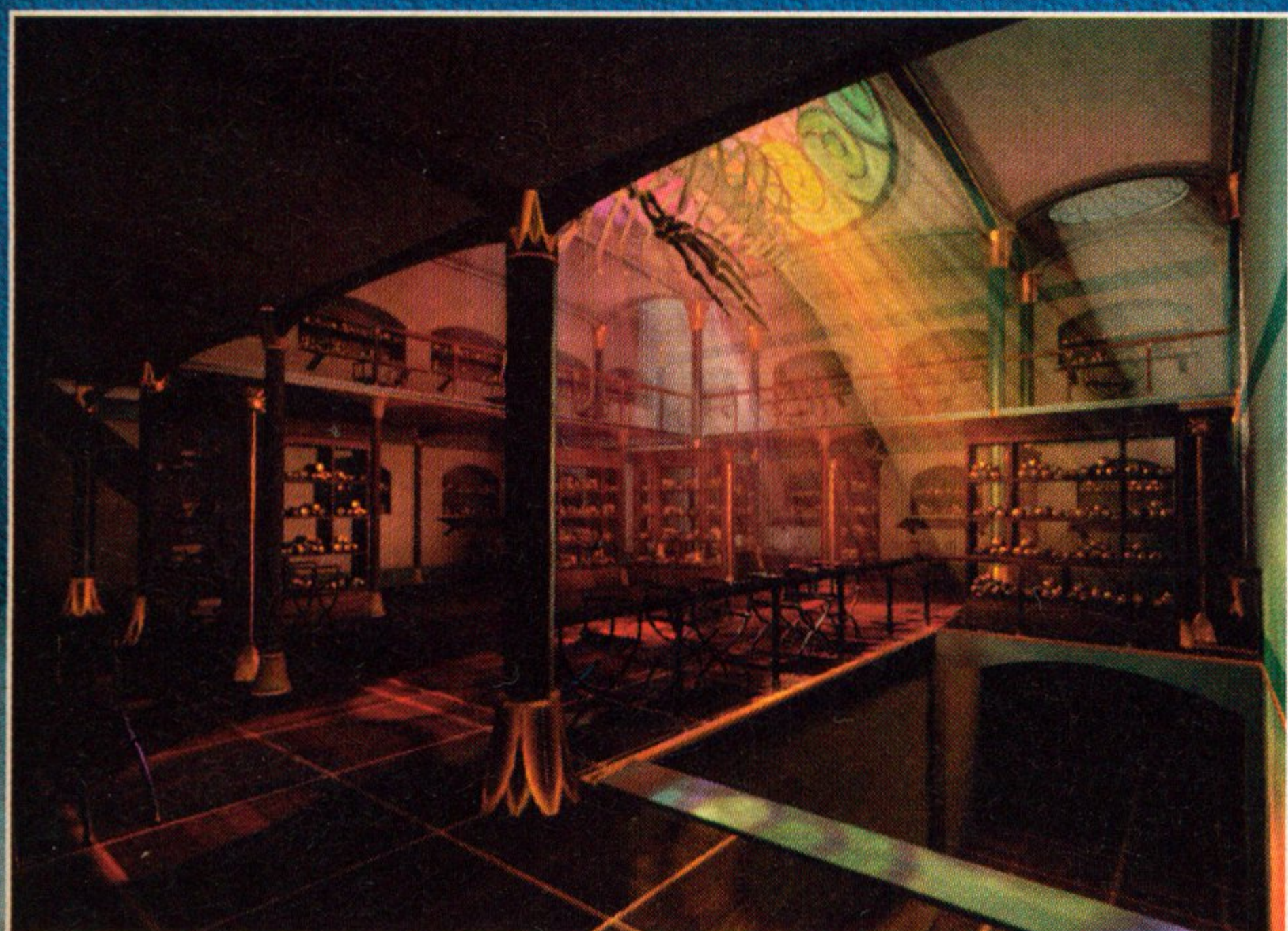


Seth had just made the last mistake of his life.



тора, и взойдите на корабль. Но личных сил Гектора не хватит, чтобы поднять ее. Тогда король Новой Земли предложит помощь своих дочерей – вы найдете их на катамаране у берега. С их помощью поставьте статую. Теперь вам нужно продолжать путь. Спускайтесь на катамаран. Сама, младшая дочь короля, отвезет вас на остров Мурия. В ответ на просьбу короля согласитесь оставить Гектора в качестве заложника – тот не будет против.

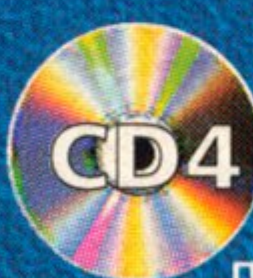
На острове, чтобы войти в пещеру на берегу, нужно собрать следующее сочетание статуэток и символов: статуэтки (слева направо) – синяя, красная, желтая, зеленая; животные – птица, кабан, рыба, краб; небесные тела – Земля, Созвездие, Месяц, Солнце. Заходите в пещеру. Женщина, которую вы увидите в центре зала, не будет вам отвечать. Иди-



те в любую комнату, примите в ней знание смерти – только тогда женщина заговорит с вами. Покажите ей хрустальный шарик, она почувствует его бессилие и отправит вас на поиски его мощи. Первый коридор слева от входа в пещеру приведет в комнату Куба. Спросите его обо всем и напоследок поговорите о себе. За собой на полу вы увидите выступающий зеленый камень, который переместит вас на балкон. Там перейдите ко второму подобному камню, который спустит вас в комнату со Звездным Конусом. Подберите с пола маленький светящийся камешек. За каменной дверью вы найдете скипетр.

Поместите скипетр на желтую звезду на Конусе и пустите камешек с вершины конуса по желобку. Упав, он образует в полу дыру. Загляните в нее и возьмите со дна Силу Кристалла. Садитесь на появившийся флаер и возвращайтесь в Атлантиду.

РЕШАЮЩАЯ СХВАТКА



Вы приземлитесь возле хижины рыбака Акциона. Поговорите с ним – он расскажет вам о планах Консортера Креона. Садитесь на флаер и летите к кораблю Креона. Подлетев к флаеру совсем близко, прыгайте на борт Консортера. У Креона в плену Анна – освободите ее от веревок ножом. Когда на вас бросится Мельянец, отступите вправо – он упадет за борт. Садитесь с Анной на свой флаер и улетайте. Корабль Креона потерпит крушение, а вы с Анной доберетесь до дворца.

Приземлившись на площади перед дворцом, идите к Крысолову. Он расскажет вам о Глазе Костяного Кита. Скелет Кита висит под потолком в библиотеке. Возь-

мите из его левой глазницы мраморный глаз и идите в комнату Дельфина. Вставьте Глаз Костяного Кита в правую глазницу дельфина. Фонтан опустится вниз, и вы окажетесь у входа в Лабиринт Минотавра. Идите по лабиринту, избегая появляющегося Минотавра. Проходя по лабиринту, вы рано или поздно попадете в погребальную комнату.

Здесь вас ждет последняя схватка с Консортером Креоном. Используйте Силу кристалла против оружия Креона. Тот попытается бежать через секретный ход – последуйте за ним. Вы попадете в комнату, где обнаружите Металлическую Голову, которую видели в весте сне. Действуйте на нее Силой Кристалла. Из разбившейся головы появится то самое чудовище, о котором вам рассказали глаза бога Солнца на Земле Белого Медведя. Бегите обратно в погребальную комнату и подберите кристалл, появившийся после взрыва оружия Креона. Не дожидаясь, когда осьминог нападет на вас, действуйте найденным кристаллом ему на пасть. Присмирив чудовище, уходите из погребальни. На катамаране вас будет ждать Анна.

Мудрые говорили: «Знание надо беречь, пока люди не научились использовать его». Великая Атлантида погибла. Но жизнь на Земле продолжается. Теперь другие будут хранить эту великую силу – Силу Знания.





СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ Остров Цитадели

Дома. Взять в кладовке (ключ в столе, левее



двери) Holomar, три дротика, волшебный шар.

Вопрос в том, как вылечить дракона? Ну, вероятно, сходить в аптеку. Помочь отобрать у грабителя зонтик в обмен на информацию о том, кто сможет вылечить дракона (подкрасться в осторожном режиме к негодяю). Узнаем, что доктор живет на пустынном острове и покупаем билет на паром. Паром в дождь не ходит – значит, нужен погодный волшебник, который не сможет остановить бурю до тех пор, пока не попадет в здание маяка (самое высокое здание на острове). А не попадет, потому что исчез смотритель маяка.

Нужен смотритель. Никто не знает, где он, но все, так или иначе, отправляют к утесам деревянного моста, предупреждая о возможности встречи с чудовищем.

Рекомендую сначала сходить в музей за туникой и медальоном, без которых магический шар не действует. В музее проблемы – заперта комната, отключающая сигнализацию. Путь в комнату лежит через окно с улицы, со второго этажа. В комнате нужно открыть дверь, отключить сигнализацию и бегом (спортивный режим) в зал с экспозицией, на первый этаж. В зале в нормальном режиме взять костюм.

В утесах пройдите через подземелье с пауком (умирает быстро и безболезненно). Внимание! На серпантине два провала, через которые нужно перепрыгнуть. Во втором подземелье, за решеткой, сидит смотритель маяка и ждет своей участи (быть превращенным в кролика!). Дверь заперта – идем в обход.

Есть дверь, но путь преграждают бочки. Осторожно встаем на край (не упадите!) и кидаем мячом в рычажок, открывающий дверь в обход.

В соседней комнате доходим (добегаем, допрыгиваем) до конца. С камешков можно попасть мячиком в очередной рычажок, открывающий проход на втором этаже. Возвращаемся чуть назад ко входу в комнату (не выходить! А то придется снова открывать дверцу на втором этаже!). Лезем вверх. Что, лестница сломана? Да знаю, знаю. В спортивном режиме разбегаемся и прыгаем. Получилось? Попробуйте еще раз. Наконец-то!

В следующей комнате убиваем двух бобров. Чтобы попасть ко второму, нужно с разбегу перепрыгнуть пересохшее русло. Поверху, естественно. Бобры оставляют нам по ключу от дверей, до которых придется идти, попутно перепрыгивая пропасти. По стене, петляющей по комнате.

В комнате за двумя дверями и мостом убиваем самого главного (читай: толстого) бобра, забираем у него последний ключ от выхода. Освобождаем хранителя маяка и уходим. Далее встречаемся с женой и отдыхаем, просматривая мультфильм.

Пустынный остров

Покупаем в магазине флягу галлиевой кислоты (50 монет) для восстановления древних документов, например, схемы коллектора на острове Цитадели. В доме лечащего (практикующего) волшебника Кераока узнаем, что он находится в школе волшебства. Знать бы еще, где находится эта школа.

Берем у Джерома Балдино в соседнем домике деталь для автомобиля Зо. Маг на ковресамолете (по дороге к храму Бу) знает, где волшебник, но не рассказывает. От караванщика с верблюдом на побережье узнаем о желтом цветке, необходимом каждому волшебнику и растущему высоко в горах.

В ресторане (бистро, забегаловке, МакДональдсе), что на фазенде, для того, чтобы подняться на крышу к заклинателю змей, нужно зайти в женское отделение бани (правое) в глубине ресторана. И когда бармен придет вас выгонять, быстро, в спортивном режиме, пробегите за стойку бара и поднимитесь по лестнице на крышу. У заклинателя узнаем, что школа волшебства находится в пустыне, на кладбище, чтобы от-



Андрей КОВАЛЕВ

пугнуть незнакомцев. Там же (на крыше) за две монеты нам дадут посмотреть в телескоп на вход в пещеру на соседнем островке.

Кладбище (ворота) закрыто (оно откроется, как только вы оплатите курс обучения – 120 монет; деньги выигрываются в тире в парке Бу). Но попасть на него сейчас все же можно – через проход рядом с двумя засохшими деревьями. За кладбищем – школа волшебства. В ней нужно узнать у студента о тестах. В соседней комнате –



добраться до сундука, минуя привидения и огненные шары. В сундуке – ключ от резиденции волшебника. Волшебник предложит пройти три теста: 1. оружейный – сбить все цели в соседней комнате за ограниченное время; 2. достать со скал редкий цветок «бальзам сада»; 3. тест Солнца – пройти лабиринт на острове Купола Солнца.

Первый тест – ерунда. После него получаем ружье, с помощью которого можно быстро и точно стрелять дротиками.



После первого теста – на остров Цитадели к Зо. Отдаем ей деталь от машины, соседу отдаем кислоту для восстановления карты коллектора. После восстановления карты сосед прочитал о ключе, имеющем форму пирамиды, который был у него. Из карты же мы узнаем о глобусе Сенделл, спрятанном в сети коллекторов в закрытой комнате.

Снова на пустынный остров

Сначала к Балдино за рацией. Сразу по выходу из дома мастера жена Зо сообщит по радио о починке автомобиля. На пристани – Зо с авто-

мобилем. На горной гряде с разбитым мостом перепрыгиваем пропасть в автомобиле с разгона. Забираем цветок «бальзам сада». Тем же пу-



хранения за посылкой от мастера Балдино. Управляем электромагнитом (с помощью стрелочек на полу), чтобы взять посылку. Далее при-



дется заплатить грузчику, находящемуся поблизости, 102 монеты, чтобы он поднял груз вверх. Возвращаемся к кладовщику, берем реактивный ранец и идем к своему дому. За домом нас ждет дракон, который привезет нас на пустынный остров.

Сначала отправляемся в школу магов, чтобы узнать о шаре Сенделл. Далее – на мостик с колокольчиком. На звонок (действие в нормальном режиме) приплывет черепаха, которая отвезет нас в пещеру моллюска, где, перелетев на ранце через пропасть со сталагмитами (пере-



прыгнуть не удастся – поверьте на слово), берем жемчужину, столь необходимую погодному волшебнику для создания заклинания молнии, чтобы растопить лед, сковывающий шар Сенделл.

По возвращении на причал следуем в направлении фазенды, напротив которой находится остров с пещерой и которую мы видели в подзорную трубу с крыши этой самой фазенды. Где (в пещере), по слухам, находится заклинание защиты. Попасть в пещеру можно, перелетев море на том же ранце.

В подземелье для начала, придется расправиться с двумя скелетами и разобраться с головоломкой с ящиками: их надо поднять вверх с помощью платформ, поставить друг на друга и



уже по ним запрыгнуть наверх и пройти дальше. Кстати, если разбить камни в этой комнате (с двумя скелетами), можно существенно пополнить здоровье и магию. Тем более, что впереди ждут еще два скелета и монстр, охраняющий за-

щитное заклинание. Монстра удобнее всего расстреливать мячиком с возвышения около лестницы (мы как бы находимся в мертвой зоне).

В обратный путь – над водой на реактивном ранце. Берегитесь летучих мышей и вращающих-



ся лезвий – и то и другое смертельно! Возвращаемся на драконе на остров Цитадели.

В баре, после уничтожения двух иноплане-



тян, собаки и роботов, берем в бочке за стойкой ключ и отправляемся в подвал. Если вы помните (вернее, если вы знаете), в подвале между ящиками есть дыра в полу, о которой нас предупредил незадачливый алкоголик (если вы посещали бар прежде). Через дыру – в коллектор, на тот самый островок, куда мы не могли добраться ранее. Если вспомнить карту коллектора, здесь и находится тот самый замок, который открывает ключ-пирамидка. А значит, здесь наша цель – шар Сенделл, и нам осталось только растопить лед и взять его (шар). Если, конечно, вы не забыли зайти к погодному волшебнику и,



тем (прыжок в автомобиле) возвращаемся назад. Идем в школу волшебников и предъявляем результаты Верховному чародею. Взамен получаем Рог Синего Тритона для лечения дракона. На остров Цитадели!

Лечим дракона (выбираем в Inventory рог, подходим к животному и нажимаем левый Alt). После чего летим на остров Солнца. Пройдя лабиринт (карта на стене рядом со входом – не поленитесь, зарисуйте), возвращаемся в школу. Маг дает диплом об окончании и зеленый шар. Поздравляю, ваш уровень магии повысился! Осталось купить халат у торговца с ковра-самолета (50 монет). Также вы узнаете о том, что все волшебники планеты Твин Сан пропали и надежда только на вас.

Все волшебники так или иначе посещали ресторан. Гриммируемся под старого мага и на фазенду. Чтобы выглядеть старым, не обязательно стареть. Достаточно надеть халат в звездах и прицепить фальшивую бороду, купленную накануне. Там же, после разговора с пришельцем, летим на другую планету. На первом этаже летающей тарелки, в левом нижнем углу, лежит универсальный автопереводчик (это вам не Stylus!).

На планете после пленения. У Вас в камере появится Эльф, так неудачно выдавший вас накануне. Надо убить охранника, пришедшего на шум. Можно освободить заключенного (выключатель дверей на стене на втором этаже). Каждый выключатель соответствует камере, расположенной под ним. Внизу экрана – дверь. Отключаем силовое поле, выходим наружу – на ринг, где убиваем мячом робота-цыпленка (как в «Робокопе»). Идем в образовавшийся проход. Далее – через собачью площадку, никуда не сворачивая, в здание космопорта. В здании, через левый турникет (выход) – на космодром. Уворачиваться от солдат, на мой взгляд, – лучшая тактика. Но улететь на «Шаттле», не зная курса, нельзя. Курс (деталь в виде шестеренки) находится в башне рядом с посадочной площадкой. Курс – в курсопрокладчик и на Твин Сан.

Остров Цитадели

После разговора с женой заходим в камеру

бросив в котел жемчужину, получить заклинанье молнии. Которое, собственно, и растапливает лед. Только помните: индикатор магии (синий) должен быть на максимуме!!!

Ну вот у вас и появился шар Сенделл, с помощью которого она сможет когда-нибудь с вами связаться. Зеленый магический шарик становится красным. С повышением вас!

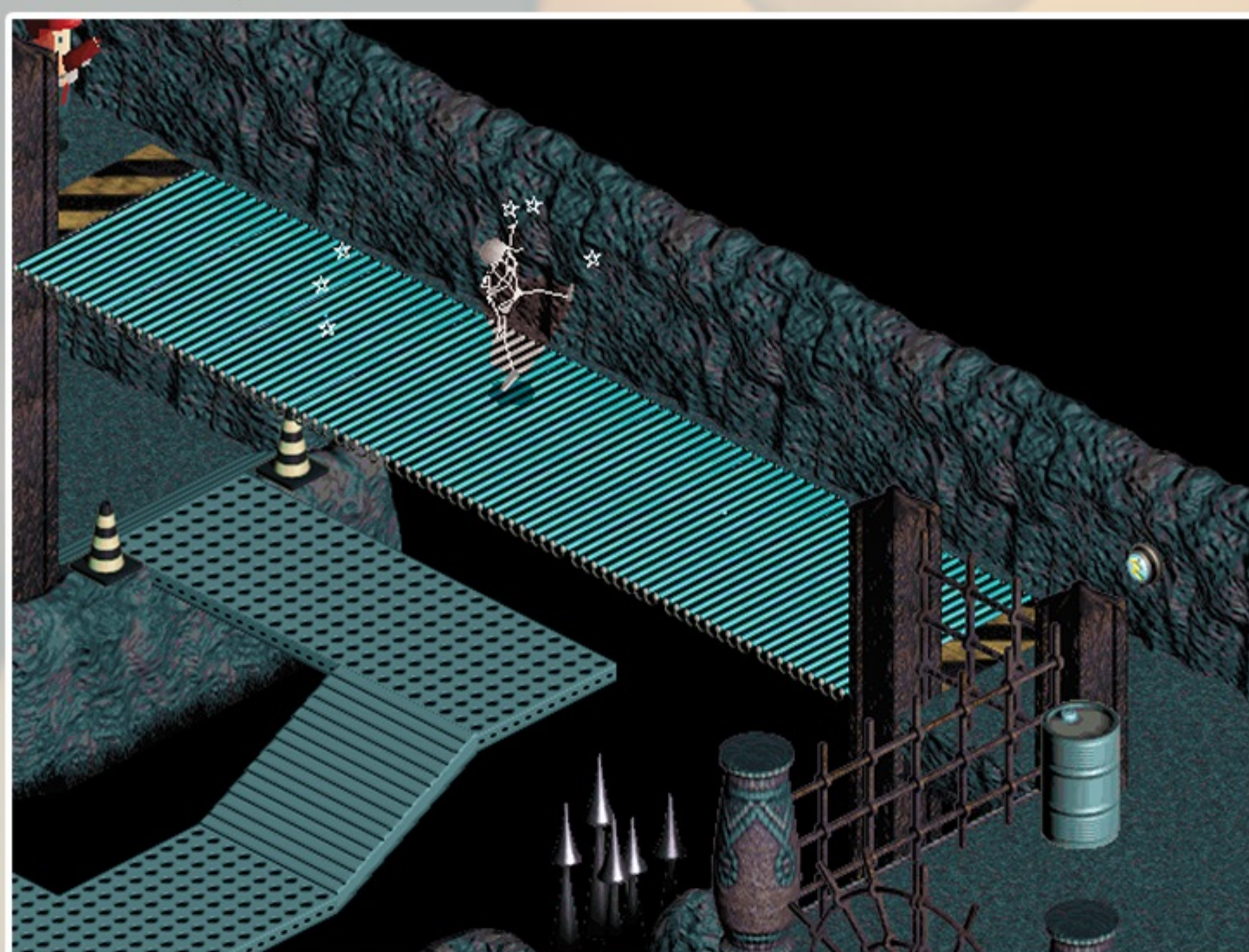
По сообщению Балдино, база эсмеров находится в пустыне Белого Листа, в парке Бу. А на базе, естественно, звездолеты. В пустыню!

В храме Бу, после двух собак и «конькобежца», ездим на тележке по лабиринту, переключая мячом стрелки – направление движения. Ездим до тех пор, пока не найдем ключ в коробке на постаменте между двумя изрыгающими огонь статуями. Моя система прохождения такова: проезжаем статую в секретном режиме, удерживая пробел (Твинсен присядет). Далее переключаемся в спортивный режим и прыгаем на платформу. В той же комнате, внизу справа рядом с воротами, есть неприметная лестенка. Если по ней спуститься, то попадем к воротам на базу пришельцев, ключ от которой мы так удачно приобрели.

На базе, после того как покончите со всем, что движется, не забудьте взять ключ в куче обмундирования и прослушать официальное сообщение по приемнику на столе: «...новый пароль ...Operation Green Moon!!».

На стартовой площадке очередной «роллер» отдаст нам очередной ключ (и так до бесконечности) – на сей раз от лифта перед мостом под напряжением, через который надо перелезть, используя ранец. За мостом – комната. А в комнате что? Не угадаете – курс для «Шаттла» в некоем подобии глобуса. На обратном пути за мостом ждет еще один охранник. Немного черного юмора: отключаем электричество (кнопка на стене), и когда инопланетянин вновь ступит на мост, подаем ток. Все, в «Шаттл» и на Emerald Мооп. Не забудьте вставить курс-шестеренку.

На Луне называем пароль, надеваем ска-



фандр и идем крушить врагов снаружи. В здании по правую руку от корабля – выключатели дверей. Зеленый цвет соответствует открытым дверям. Там же на стене, правее выключателей – карта лунной базы. На этой базе необходимо прорваться на второй этаж и переключить красный выключатель. Далее освобождаем Балдино и иже с ним. Здесь-то мы и узнаем о коварных



замыслах чужаков – они планируют уничтожить планету Твинсан. И единственное спасение – самим вывести из строя центр на острове СХ.

С помощью Балдино убегаем на планету Зилич. Только вот незадача: корабль потерпел крушение. К тому же нам необходимо найти топливо для космолета и усовершенствования реактивного ранца.

Чтобы попасть в город, необходимо прыгать по островкам через залив. И главное тут – не сорваться и не стать обедом морскому ящеру.

В городе, на заправочной станции, узнаем, что танкер с газом с острова Франкос еще не пришел, а потому идем в казино с надеждой вы-

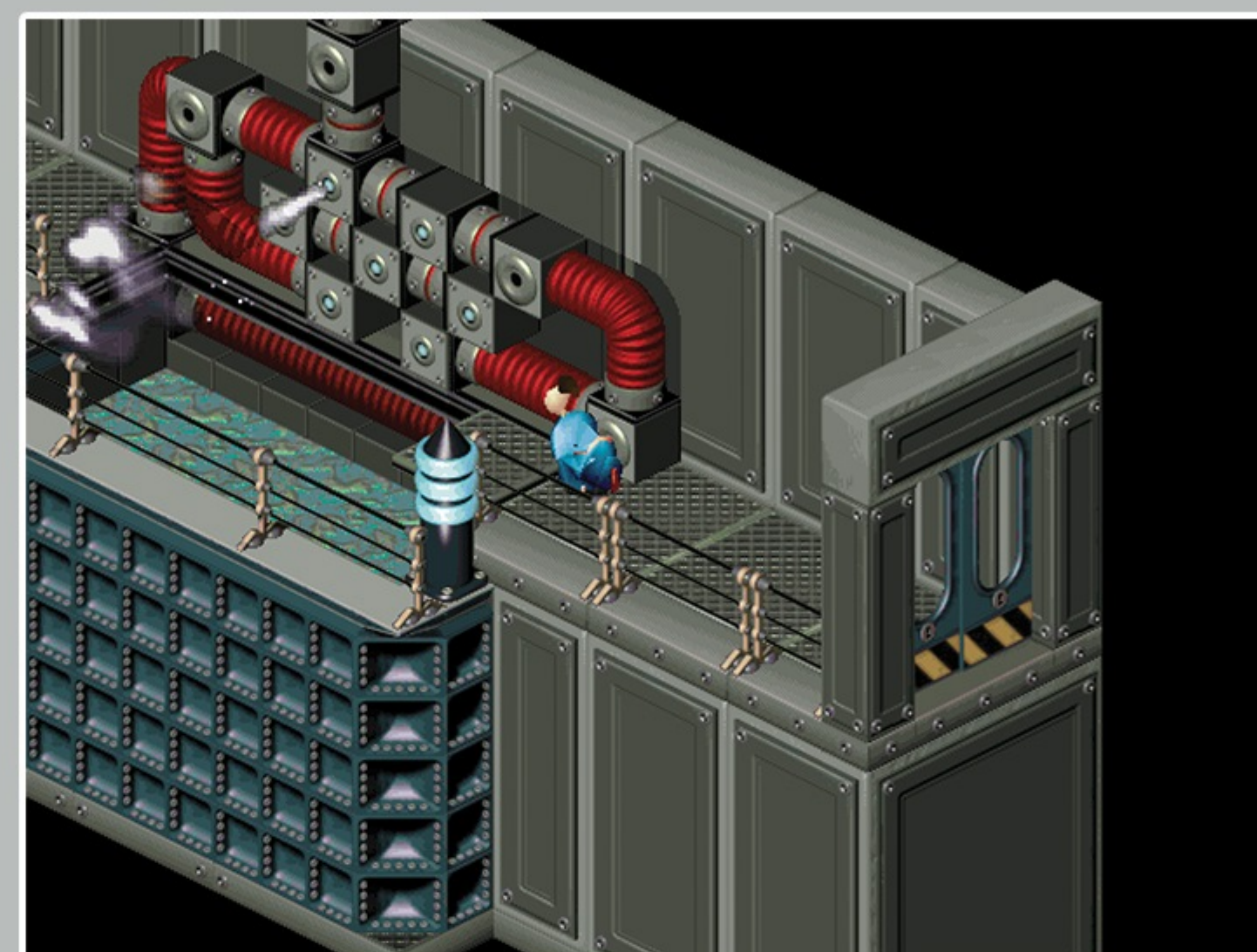


играть. После выигрыша ста монет, необходимых для получения информации от старого капитана на пирсе, уезжаем на остров Празднования на его такси. На острове в храме Темного Монаха узнаем о пророчестве и ключе, разломанном на 4 части. Там же от продавца подарков, побывавшего на СХ, узнаем о подполье. Тем же путем, что и приплыли, уезжаем на остров Франкосов.

Здесь сперва покупаем кирку (20 монет). Ключ бургомистра находим в гнезде механической совы (просто тупо следуем за ней). Открыв этим ключом тайник в доме бургомистра, узнаем, где искать фрагмент. Чтобы его достать, ориентируйтесь на пальму (единственное зеленое дерево на населенной части острова). Там на лужайке рядом с морем копаем киркой. Нашли? Тогда вперед – за газом. Для того чтобы попасть на завод, нужно прыгать на трубы и уже с них – через забор. Сложное место на заводе – проехать на платформе под струями пара. Ре-



шение: переключаем вентиля так, чтобы пар шел из верхних и средних труб, заходим на платформу, переключаемся в осторожный режим и



жмем пробел. Все позади! Еще одна хитрость состоит в том, что в комнату с канистрой нельзя попасть. Для того чтобы это проверить, необходимо запрыгнуть на приступочку посреди комнаты перед клеткой с двумя псами. После чего хладнокровно расстрелять механика (в сером) в клетке и с помощью мяча достать ключ. С завода уходим так же, как и пришли – через забор.

Отправляемся обратно на остров Отрннгал, где нужно отдать Балдино емкость с газом и разыскать в таверне на пристани босса. Естественно, он в дальней запертой комнате. Ключ у одного из громил в правом нижнем углу около лестницы. После дружеских напутствий местного мафиози отправляемся в гостиницу в верхней части города, чтобы найти лидера подпольщиков. Все, что мы знаем – это лишь, что зовут его Джонни Рокетт и что путь в верхний город закрыт. Следовательно, надо идти в казино и выигрывать джек-пот. Открою тайну: из комнаты с колесом фортуны ведет потайной ход наверх – к гостинице и дворцу императора. Для того, чтобы туда попасть, надо выйти на заднее крыльцо казино и, пролетев над речкой, приземлиться на скале справа по ходу движения. Правда, эта затея бесполезна без суперреактивного ранца. А посему – сначала к мастеру. Балдино, разумеется. Кстати, ключ от комнаты с джек-потом элементарно выигрывается в автомате «однорукий бандит». И будьте готовы: как только вы раскрутите это самое колесо фортуны, тут же появятся два громилы.

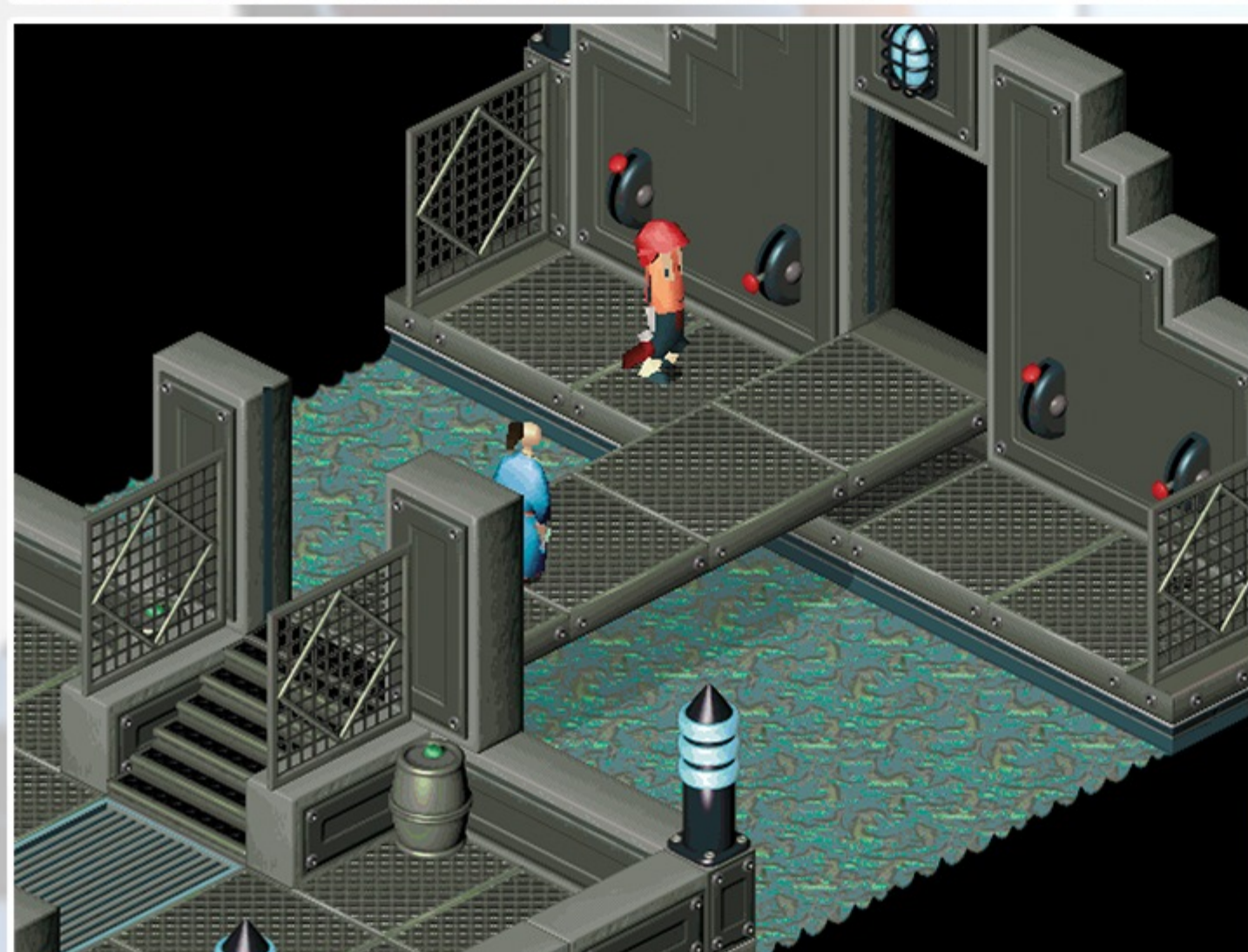
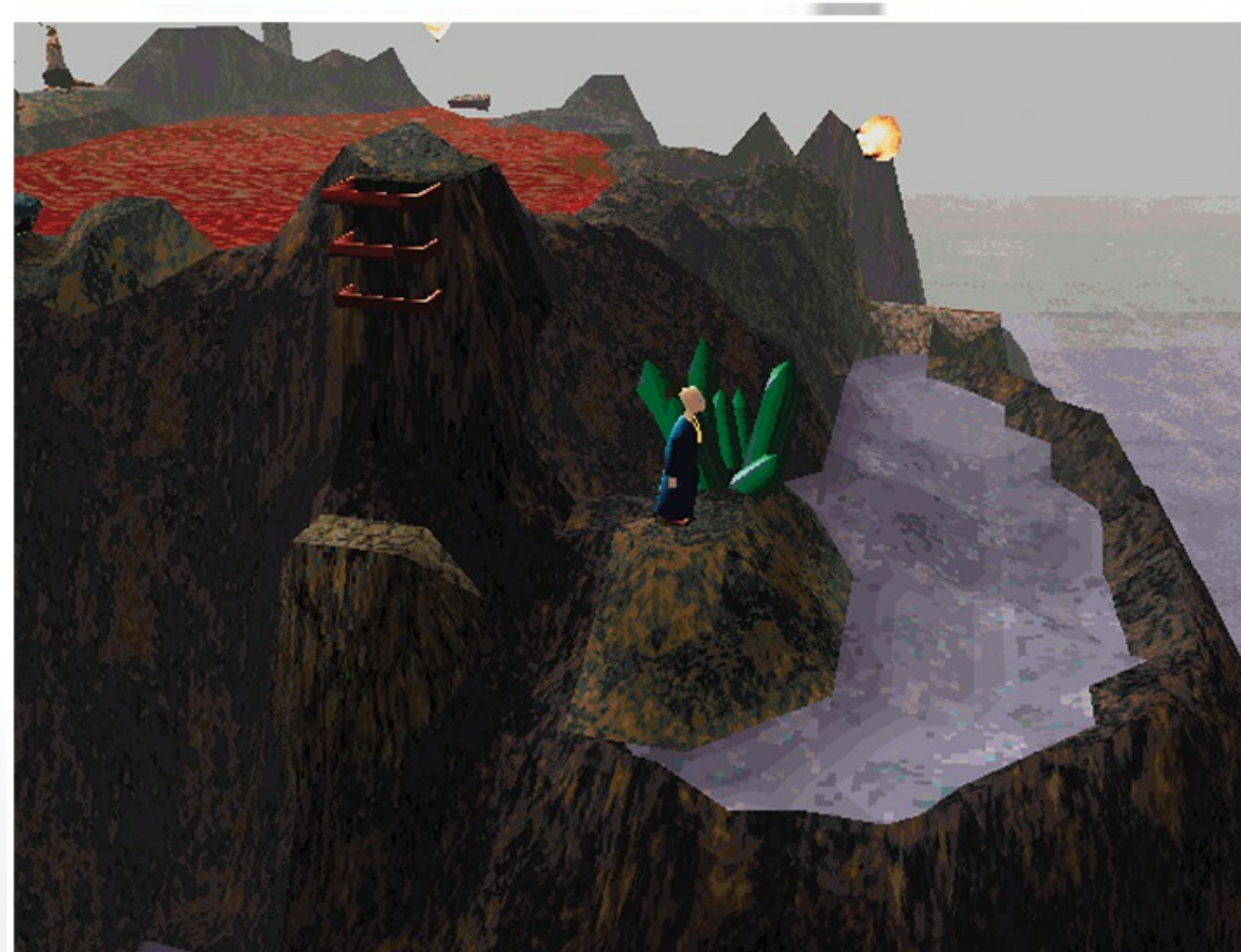
В гостинице не тушуйтесь при словах: «Members only». Ключ у портье, надо лишь хорошенько его «попросить». Получаем кольцо диссидентов и бежим (летим, прыгаем) в магазин сувениров. Чтобы туда попасть, надо взлететь на заднее крыльцо казино и просто перепрыгнуть через скалы в среднюю часть города. В магазине покупаем Memory Viewer и отдаем продавцу кольцо. В потайной комнате на сходке подпольщиков получаем лазерный пистолет, кристалл для которого растет на острове Празднования, и узнаем о шахте, ведущей на остров СХ.

Остров Празднования

Прыгаем по камням через лаву, летим на суперранце к кристаллам и откалываем на память кусочек киркой. Лазерный пистолет готов к бою. Вопрос в том, как попасть к лифту. На остров Франкосов.

Перепрыгнув через забор, попадаем на завод, а там идем к левому зданию – тамбуру перед пирсом. Двери в тамбуре открываются путем переключения рычагов, в которые надо попасть из лазерного пистолета. Рычаги должны оказаться в таком положении: вверх, вниз, вверх, вниз. На пирсе садимся в некое подобие дирижабля и отправляемся на остров с лифтом.

Беда, как всегда, в том, что здесь нас уже ждет монстр, не желающий делиться ключами. Лучше всего расстреливать его издали из пистолета. После лифта путь преграждают лазерные



лучи, закрывающие проход. Вроде бы вот они выключатели - на стене, за перегородкой. Ан нет, не получается. Что же делать? Ни за что не догадаетесь: надо кидать мячик в осторожном режиме - тогда он летит по дуге через стену и, отскочив от пола, попадает в выключатель. Только сначала надо замочить техника, чтобы не мешался.

В деревне шахтеров, что сразу за строительной Корпорацией, в которой можно разжиться 150-ю монетами, взятыми из сейфа на втором этаже (внутри правая дверь, потрясите ме-



неджера), нам предложат обменять ключ от часовни Темного Монаха на кусочек торта. Торт там же - надо только заглянуть на обед к одной очень дружелюбной семье. В той же комнате на вешалке висит перчатка, отражающая огненные шары. Часовня находится совсем рядом - не пропустите. Монах в часовне отправит нас к своей горничной, которая знает, где искать паромщика, чтобы он переправил нас к Москви-

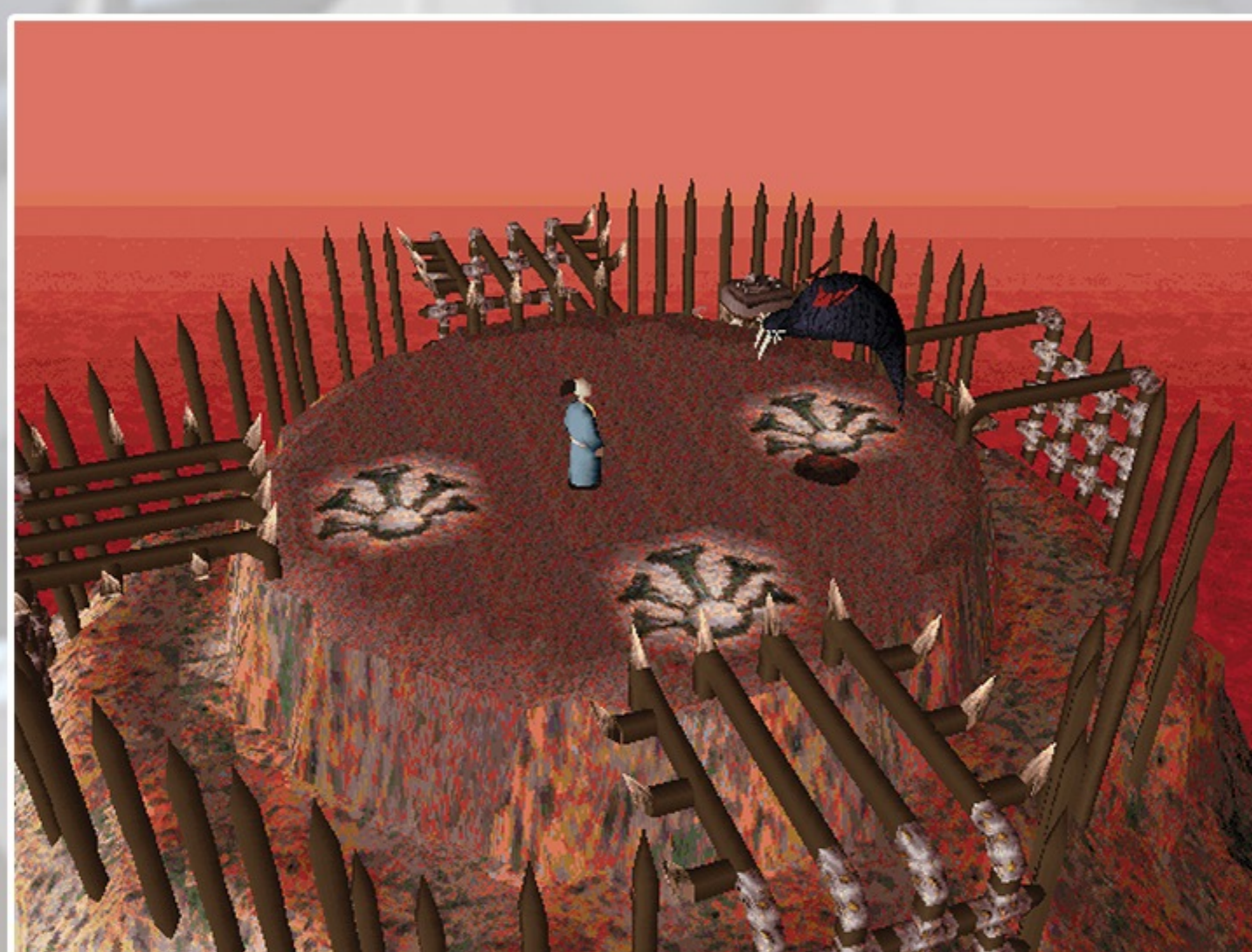
бисам. Горничная (от часовни внизу и слева по ходу движения) научит Песенке паромщика. Осталось лишь найти драгоценные камни... Кстати, в яме на улице сидит лягушка, щедро раздающая сердечки (пробел в нормальном режиме). А драгоценные камни дожидаются своего часа в шахтах, что лежат между причалом и Корпорацией - напротив вышки. Там же (в шахтах) в часовне лежит второй фрагмент ключа. Собрав четыре бриллианта, идем на причал и поем песенку. Наш путь лежит на остров Москвибисов, где одиноко жужжащая над цветами пчела отнесет Твинсена к своей королеве.

После демонстрации кольца Диссидентов нас ждет испытание на правду (Чей извращен-



ный ум такое придумал? Лучше бы сразу убили.) Испытание состоит в том, чтобы найти за одной из трех дверей супероружие. И никаких правил. Действует следующая тактика: элементарное разбивание ногами катящихся по полу камней. В некоторых - жизнь, в некоторых - магия, а в каких-то - и ключи. По завершении теста на деревню нападут войска Императора. Биться с ними - себя не уважать. Это, в принципе, бесполезно. Как с Гидрой: ты отрубашь голову, и тут же отрастает новая. Воинов надо просто обегать, стараясь не подставляться. Цель - попасть на горную дорогу. Это такой неприметный выход из улья в виде светлого ромбика, что ли. Бежим по «серпантину» к мосту, за которым скрывается третий фрагмент, закрытый на замок, ключ от которого охраняет некое подобие летающего моржа. Против него любое оружие бесполезно. Кроме перчатки, отражающей огненные шары. Что ж, надеваем перчатку и играем с чудищем в теннис. На ключ.

После того, как мы получили очередной (чи-

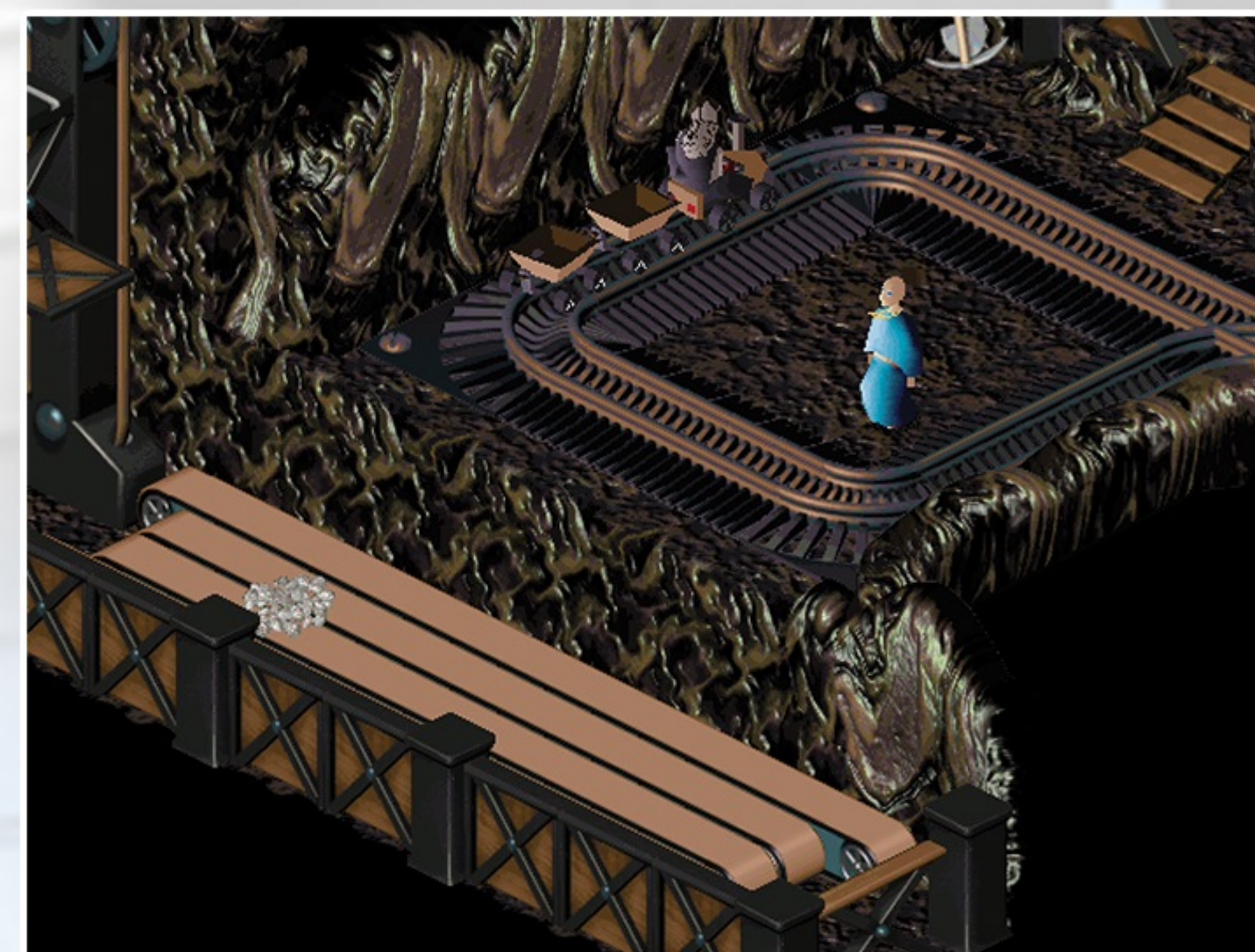


тай третий) фрагмент ключа из пророчества, узнаем, что королева укрылась на острове Вулкана. Да, не забывайте, что паромщик берет по четыре алмаза за каждый рейс. Так что, как говорят французы, ищите камни (на каждом острове обязательно есть по четыре штуки, а то и больше).

Мы опять опоздали. Королеву уже схватили и посадили в тюрьму. А те, кто остался на Вулкане, поведали, что искать ее надо в административном здании за строительной Корпорацией. Возвращаемся на остров Ванни (тот, с которого ходит вверх рейсовый лифт).

Просто так в тюрьму не попасть. Придется

действовать хитро. В шахтах за Корпорацией, после собаки (там, где разворачивается состав), есть конвейер. Вот его-то нам и надо. После того, как окажемся в помещении, где запечатывают ящики с драгоценными камнями, надо убить рабочего, чтобы не мешался. После чего переключаем рычаги на пульте так, чтобы ящики не



закрывались. Далее садимся в ящик и едем в соседнюю комнату, откуда есть путь наверх. Перепрыгиваем с крыши на крышу, спускаемся в люк и оказываемся лицом к лицу с королевой. Получаем ключ от секретного прохода на остров СХ.



Того самого прохода, что находится за тронным залом на острове Москвибисов. Захватив в шахтах алмазы (алмазы вечны!) для расплаты, плывем туда.

А в тронном зале нам уже готовят встречу. Не ожидали? Ну что вы! После того, что уже произошло, то, что еще произойдет, представить несложно. Как всегда, врагов лучше расстреливать на расстоянии из пистолета. На секретном острове СХ надо попасть в центр управления, вход в который находится между стартовыми площадками. Перед смертью Император все же успел включить рубильник, и теперь единственная возможность остановить взрыв - это сразиться с Темным Монахом. В комнате Императора надо взять саблю. Вот теперь можно сразиться с его



гвардией. (Правда, глупость, что не берет их пистолет? Видать, создатели «Приключений...» обыгрались в наш родной «Бермудский Синдром».) В том же здании необходимо найти шестеренку с курсом от «Шаттла» Императора, который доставит нас в верхний город на острове Отрингал, прямо к дворцу Его Высочества (бывшего).

Дворец представляет собой лабиринт комнат 4x4. И если входим мы в него в правой нижней, то попасть нам надо в левую верхнюю. Если вы пойдете этим маршрутом, то вы избежите стражей (ну или почти избежите): на одну комнату налево, на две вверх, на две влево и на од-



ну вверх. В самой главной комнате находится оживающая статуя, охраняющая последний фрагмент. Двухголовый монстр из статуи убивается саблей в активном режиме. С последним

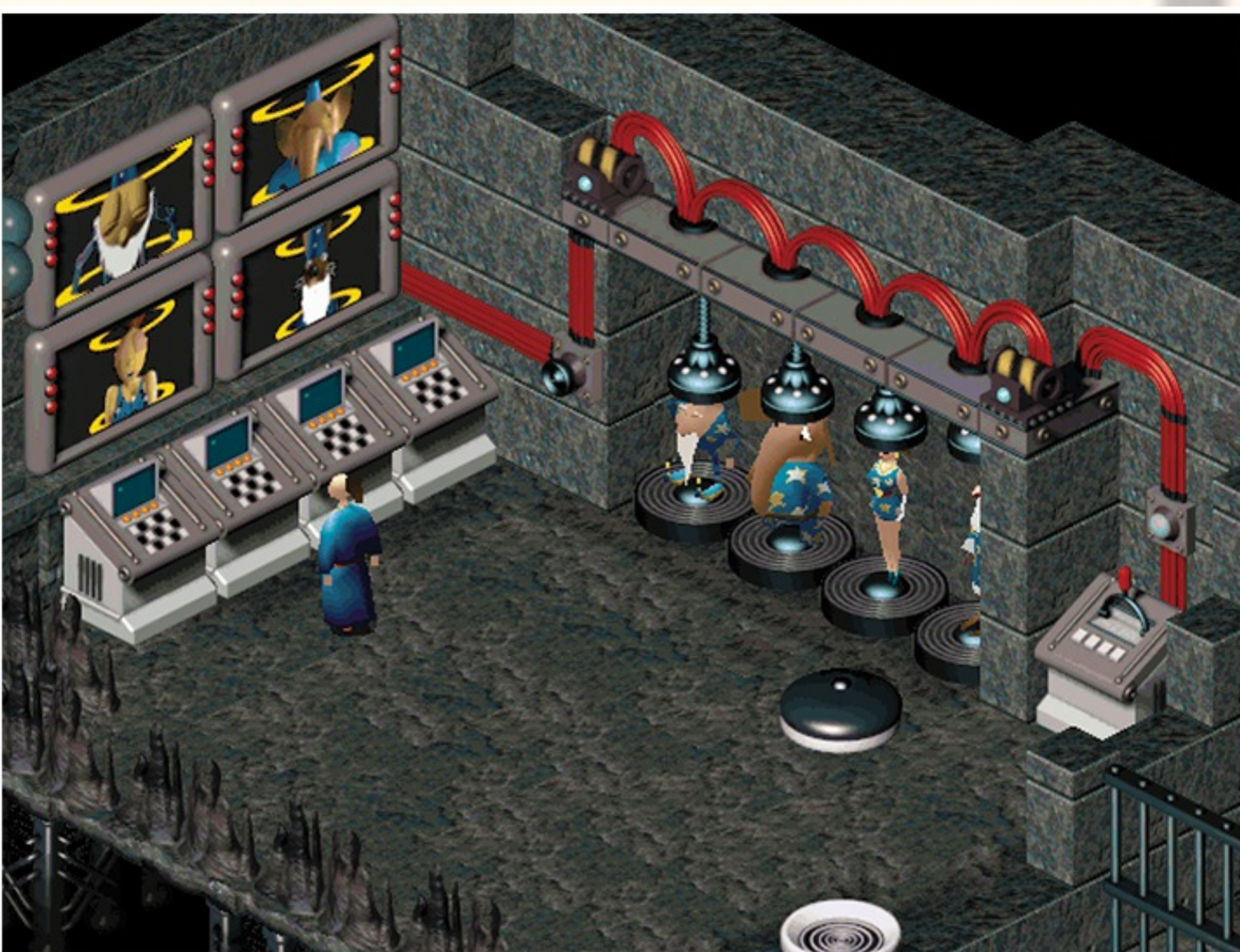


уровнем магии вас! Готовьтесь к серьезным ис-



пытаниям!

На острове Празднования положите собранный ключ в храме в центральный бассейн – и выходите на улицу. Вот он – Темный Монах. Узнали? Это же Доктор Фанфрок собственной пер-



соной. Следуйте за ним: по колоннам на крышу храма, а уже с нее – на статую и в дверь. Унич-

тожьте слонов (главное – того, что с ракетами, от него все зло!) и освободите волшебников. Мониторы выключаются в последовательности: второй, первый, четвертый, третий. Затем выключите рубильник. Лифт наверх тут же – в клетке. После очередного разговора с врагом номер один, прыгайте в лифт и спускайтесь: слонов наверху убить нельзя – они бесконечны. Так, переходя из комнаты в комнату, все ниже и ниже, находим и безжалостно убиваем Доктора Фанфрока и его двойников. И вообще, всякого, кто встанет между ним и нами. В очередной раз спасем мир, подходим к лаве и наслаждаемся финальным мультиком!

Да, чуть не забыл! Слонов с ракетами хоро-



шо уничтожать с помощью заклинания молнии – убивает все живое в зоне видимости. И при сражении с Фанфроком тоже помогает. А еще не забывайте о заклинании защиты.

Ну вот и все, дорогие! С прохождением вас!



официальный технический спонсор празднования 850-летия Москвы

Лучший в России выбор CD-ROM - около 2000 наименований

Четырехлетний опыт успешной работы

Дилерская сеть, охватывающая более 40 городов

Быстрая, надежная и недорогая курьерская доставка по России

Собственные издательские и локализационные проекты

Оригинальные русскоязычные описания в комплекте с играми

Розничный магазин в самом центре Москвы

Комплектация медиатек для учебных учреждений



ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ
тел.: (095) 928-30-31
факс: (095) 928-75-18
e-mail: root@eltech.izvestia.ru

МАГАЗИН
тел.: (095) 921-77-77

 **ELECTROTECH**
multimedia

ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР ЛИЦЕНЗИОННЫХ ПРОГРАММ НА CD-ROM
ИГРЫ • ЭНЦИКЛОПЕДИИ • ОБРАЗОВАНИЕ • ДИСКИ РОССИЙСКИХ ИЗДАТЕЛЕЙ • ВИДЕО CD

FINAL Fantasy 7

краткий путеводитель
и советы по прохождению



Как в любой классической RPG, в FF7 подготовка к бою не менее важна, чем само сражение. И чтобы игроки, впервые встретившиеся с таким типом игры, не почувствовали себя не в своей тарелке, мы объясним все основные моменты этого процесса.



Главное Меню

1. Item

Здесь вы можете просмотреть все предметы, которые у вас имеются. Те предметы, которые окрашены в белый цвет, в данный момент можно использовать, остальные доступны к использованию в других меню. Отсюда вы можете выбрать пополнение здоровья, вашей магии и специальные предметы, улучшающие ваши способности. Рекомендуем после каждого захода в это меню воспользоваться командой Arrange и рассортировать предметы по типам для простоты их поиска.

2. Magic

В этом меню вы можете ознакомиться со всеми доступными заклятиями и получить представление о природе их действия. Отсюда же вы можете полечить ваших героев, а также пополнить здоровье между битвами. Если у вас есть возможность вскоре попасть в любой город, лучше лечиться с помощью магии, а не с помощью предметов. Затем достаточно просто выспаться в любой гостинице чтобы полностью восстановить свои силы.

3. Materia

В этом меню вы можете как просмотреть действие вашей материи, так и «экипировать» ею свое оружие или одежду. Магическая система FF7, честно говоря, немного запутана. Практически на любом оружии или одежде имеются парные ячейки для Материи, на которых, собственно, и строится вся магическая система игры. Таким образом, существует возможность совмещать действие магии с каким-либо дополнительным эффектом. Самая простая комбинация, причем очень полезная, — совместить элементарную магию (например, Fire) с материей Enemy-All. Теперь вы сможете направить действие за-

клятья против всех врагов сразу. По мере роста материи Enemy-All у вас появится возможность использовать ее все чаще и чаще. Кроме этого, по мере роста Материи она может дать оружие, либо броне дополнительные возможности. Например, если экипировать Fire меч, приплюсвав к нему Added Affect, то вполне возможно в конце концов получить огненный меч. Если проделать то же самое с одеждой, то со временем у одежды появится возможность поглощать действие вражеских огненных заклятий.

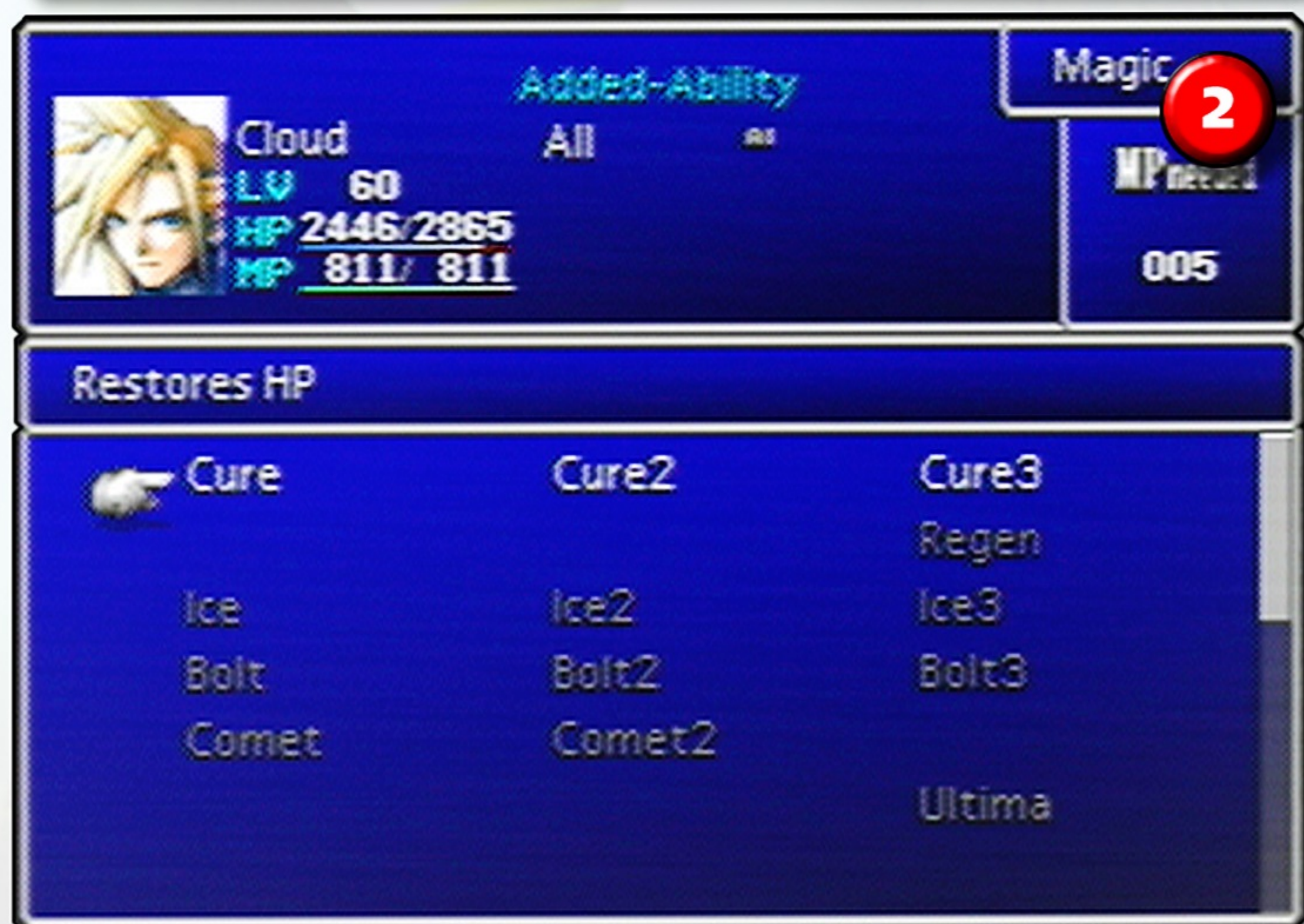
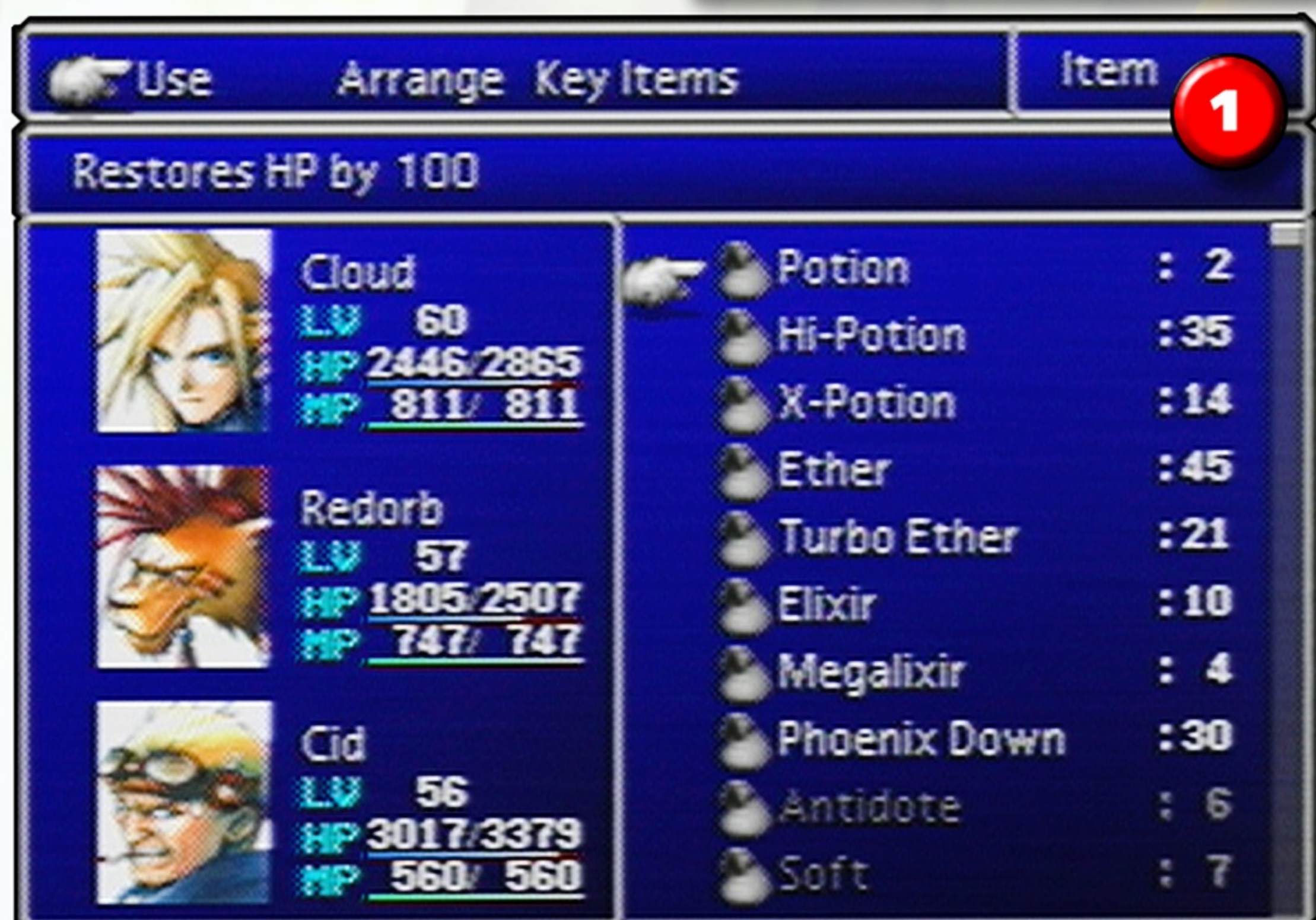
В этом же меню можно получить информацию об увеличении вашей материи и ее «перспективах».

Советую после каждого посещения этого меню пользоваться командой Arrange, чтобы вконец не запутаться во всех этих магических камнях.

И последнее. По мере роста материи, достигнув своего пика, она начнет делиться и производить на свет свой оригинал. Если он будет вам не нужен, можете спокойно его выкинуть или продать.

4. Equip

Самое важное в FF7 — всегда экипировать героев самым лучшим оружием, одеждой и аксессуарами. При входе в это меню перед вами появится список всех тех предметов, на которые можно заменить имеющийся у вас в наличии. Самым главным критерием при замене одного на другое является рост силы и защиты, хотя в некоторых случаях можно пожертвовать каким-либо показателем, чтобы получить дополнительное преимущество. Экипироваться стоит КАЖДЫЙ РАЗ после битв, в которых вы получаете новые предметы, так как никогда не знаешь, какой предмет попадется. Не стоит и говорить, что проверять экипировку нужно и после посещения магазинов и нахождения новых предметов.





После смены оружия или одежды вам придется снова экипироваться Материей. Поэтому при составлении команды или первоначальной экипировке персонажа сначала позаботьтесь об оружии и одежде, а лишь затем о Материи.

5. Status

Эта опция выведет вас на экран, на котором можно просмотреть нынешнее состояние персонажа и все его характеристики. Это особенно необходимо только в двух случаях: при правильном подборе команды и при использовании специальных предметов, улучшающих возможности героев.

6. Order

Здесь можно поменять расстановку персонажей во время битвы. Существует две основных позиции: атакующая и защитная. В атакующей позиции (первый ряд) персонаж получает максимальный урон, но и наносит максимальное повреждение противнику. Во втором ряду и атака и действие врагов наносят гораздо меньший ущерб.

Но все это не распространяется на действие магии и оружия большого радиуса действия. Поэтому если вы намерены использовать только магию, то лучше всех героев сразу переместить во второй ряд. В противном случае неминуемы совершенно ненужные потери.

7. Limit

В этом меню можно как просмотреть действие своих специальных приемов, так и установить, какое из них вы будете использовать в бою. При увеличении опыта уровень вашего **Limit'a**



постепенно растет и новые специальные приемы уже наносят гораздо больший ущерб. Но не стоит забывать о природе этих приемов. Чтобы привести их в действие, придется перенести некоторый ущерб, и чем выше уровень **Limit'a**, тем больше нужно времени для его активации. Иногда бывает гораздо полезнее воспользоваться специальным приемом низкого уровня, но делать это чаще, чем ждать несколько десятков битв, пока он не соизволит наполниться вновь.

8. Config

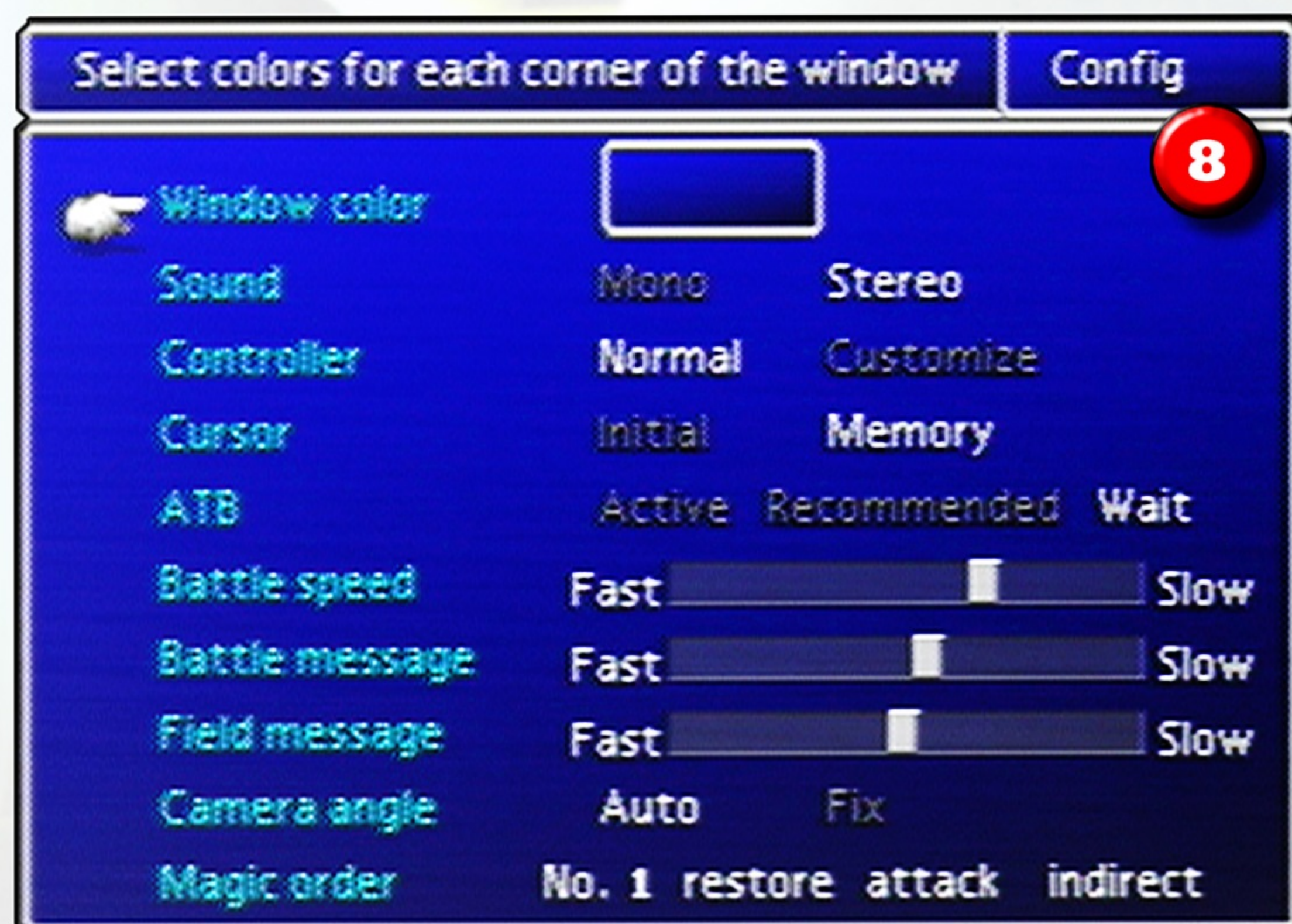
В этом меню вы можете поменять основные настройки. Самым главным выступает скорость битвы и тип ведения боя. И если первое более-менее понятно, то второе требует объяснения. Даже опытным игрокам я бы посоветовал играть в режиме **Wait**, когда во время поиска подходящей магии или предмета битва приостанавливается. Хотя для многих будет гораздо интереснее играть без таких остановок и периодически гибнуть, пока вы ищете в списке подходящий для использования предмет.

9. PHS

Эта опция доступна не всегда, а только в точках записи и за пределами городов. С ее помощью вы можете заменить членов команды. Этот аспект очень важен, так как персонажи, не участвующие непосредственно в боях, не получают дополнительного опыта. Поэтому рекомендуем как можно чаще менять состав команды.

10. Save

Запись. Работает только за пределами городов, либо в специальных точках.



Битвы

Основной момент в любой битве — научиться правильно управлять имеющимися ресурсами. К примеру, экипировав специальную Материю, вы сможете узнать практически все о своем противнике. Узнав это однажды, будет довольно легко это запомнить. Действие магии и вашего оружия также заранее известно. Поэтому всегда старайтесь так подобрать стратегию ведения боя, чтобы победить с наименьшими потерями, и в первую очередь магических сил. Таким образом, вы вскоре поймете, что гораздо выгодней несколько раз ударить врага мечом, чем за один раз уложить его магией и остаться в конце концов вовсе без нее.

Второй момент — это знание слабых мест противника. К примеру, все механические создания боятся электричества, поэтому магия, вызывающая гром и молнии, принесет больше ущерба, чем какая-либо другая. Ледяные создания боятся огня, а огненные — воды. Также, если какая-то зверюга начинает использовать против вас определенную магию, стоит попробовать контратаковать ее противоположной (то есть на огонь отвечать льдом).

Чтобы никогда не ошибаться более одного раза, при использовании определенной магии в первый раз посмотрите на ее эффект, а только затем приказывайте остальным членам команды повторить это.

И вообще, старайтесь не давать команды всем сразу. Подождите, пока один проведет свою часть боя, что на это ответит противник, и только затем начинайте атаку другим персонажем. Таким образом вы всегда успеете и вылечиться, и распознать сильные и слабые стороны врага.

При бое против нескольких противников, если только вы заранее не уверены в своей безоговорочной победе, стоит уничтожать их по одному. Если же босс состоит из нескольких частей или имеет при себе помощников, сконцентрируйтесь на самом боссе, либо на его главной части. Все остальные участники боя обычно умирают одновременно с гибелью главного.

Во время боя всегда можно поменять ряд, в котором вы находитесь, а также почти всегда сбежать с поля боя. Не стесняйтесь воспользоваться этой возможностью.

Отдельно стоит сказать о «воровской материи». Особенно в самом начале игры она способна вам очень помочь с приобретением предметов. Экипируйте ей одного из персонажей и постарайтесь «обчистить» как можно больше врагов.

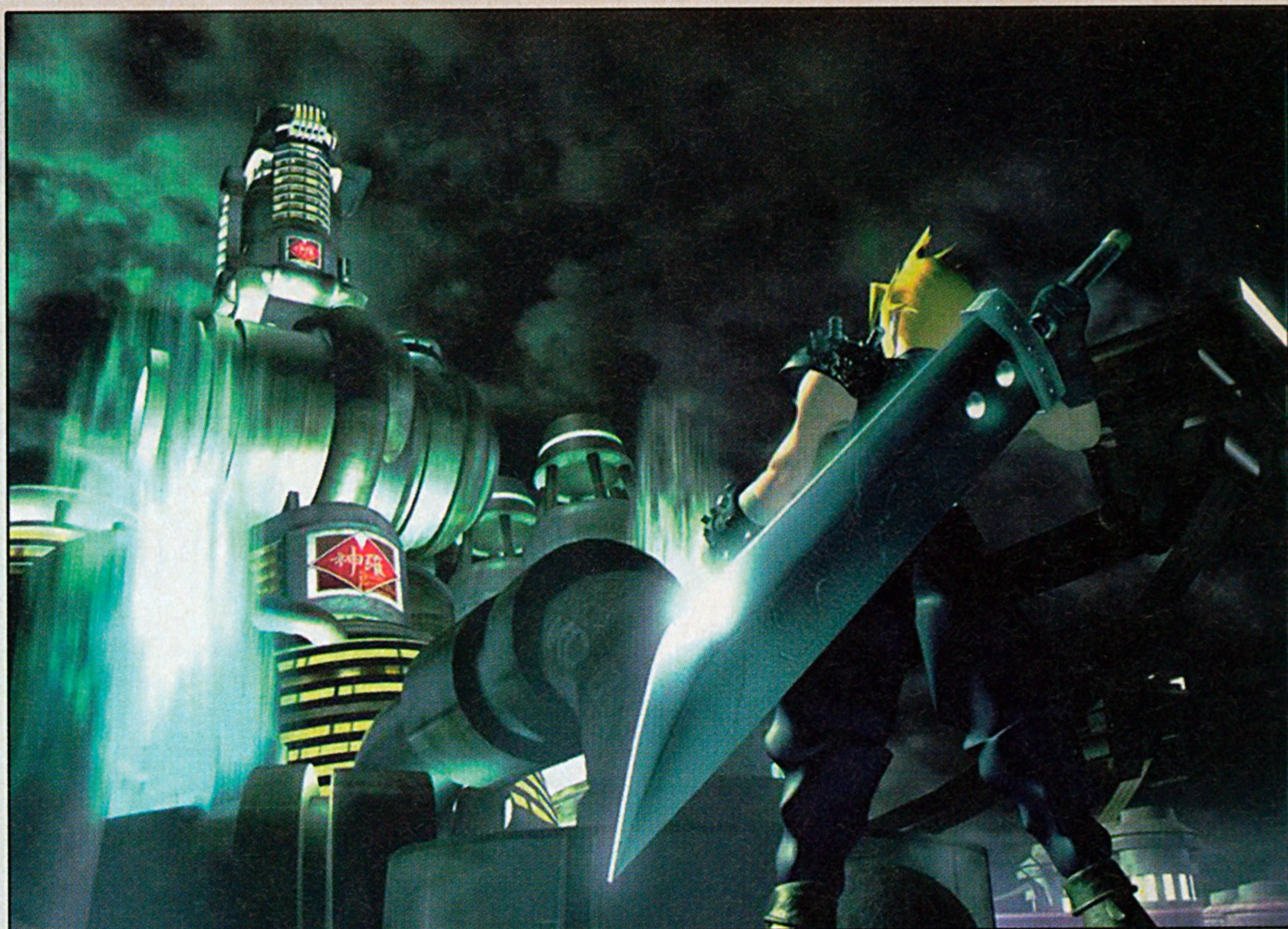
Общие Рекомендации

Говорите. Говорите со всеми, говорите хоть несколько раз, но никогда не теряйте возможность получить информацию.

Посещайте гостиницы. Это не только восстанавливает ваше здоровье, но и может натолкнуть на дополнительную информацию.

Запоминайте свое прохождение как можно чаще. Убил босса — запомнился, прошел пещеру — запомнился и т.д. ... Где бы ни была вам доступна эта возможность, не стесняйтесь ей воспользоваться. Создайте хоть 15 различных файлов, но всегда оставьте себе путь к отступлению.

Вот в общих чертах и все — остальное за вами.



Прохождение Final Fantasy 7

Нижеприведенное прохождение является описанием лишь малой части игры и должно вам помочь пройти ее самые основные моменты. Следуя этим советам, вы можете без особых проблем пройти игру наикратчайшим путем, но никак не узнать ее полностью.



Диск №1

Wall Market

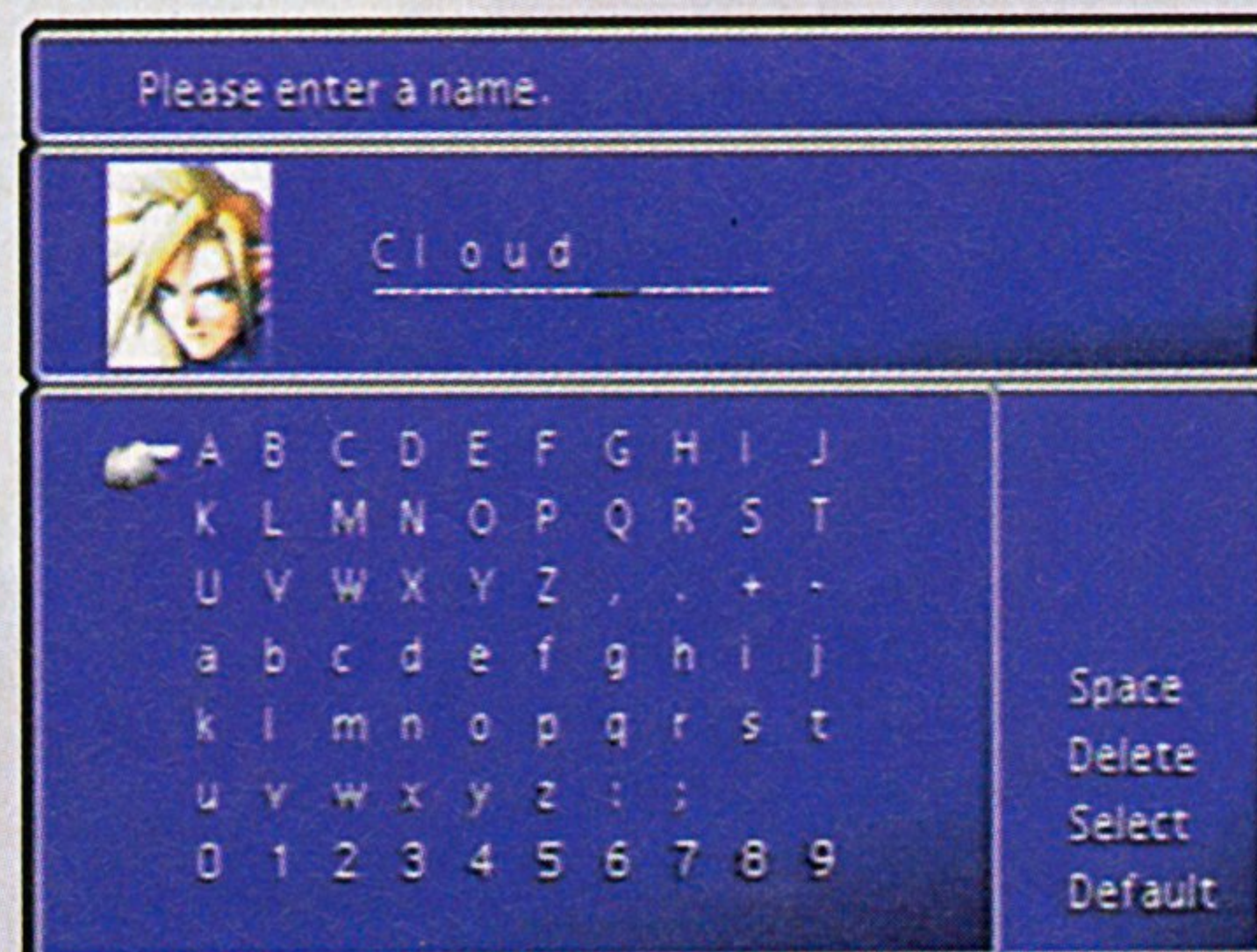
Первая трудная задача на вашем пути появится в тот момент, когда вы попадете на так называемый **Wall Market** внутри города **Midgard**. Вы увидите, что ваша подруга детства **Tifa** на повозке отправилась в дом в самом конце этого района. Надо ей помочь, но в этот дом пускают только лиц женского пола. Поэтому придется переодеть главного героя в женское платье и тайком пробраться в дом. Для этого сначала посетите магазин одежды. Затем надо поговорить с его хозяином, который сидит в баре в верхней части рынка. Поговорите с ним, и он вас будет ждать у себя в магазине. Там вы получите платье, но этого недостаточно. Еще одну деталь туалета вы можете получить в гимнастическом зале. Прodelайте упражнение быстрее боксера, и вы получите то, что хотите. Возвращайтесь в магазин и зайдите в примерочную, где **Cloud** и переоденется. Теперь можно спокойно войти в тот дом и спасти свою подругу.

Следующая небольшая проблема — битва с боссом на вершине вышки, когда власти решают разрушить весь сектор и обвинить во всех грехах вашу подпольную организацию. Этот босс использует заклятье, которое помещает героя в пирамиду. Не паникуйте, а просто разбейте ее с помощью любого другого персонажа.



Башня Шинры. Небоскреб в Мидгарде

Чтобы попасть внутрь, есть два пути. Первый — лезть напролом через главный вход. Здесь вас ждет множество битв, но вы должны прорваться. Второй путь — пройти левее и воспользоваться лестницей. Путь будет очень долгим, но без боев. Что предпочесть: набраться дополнительно-

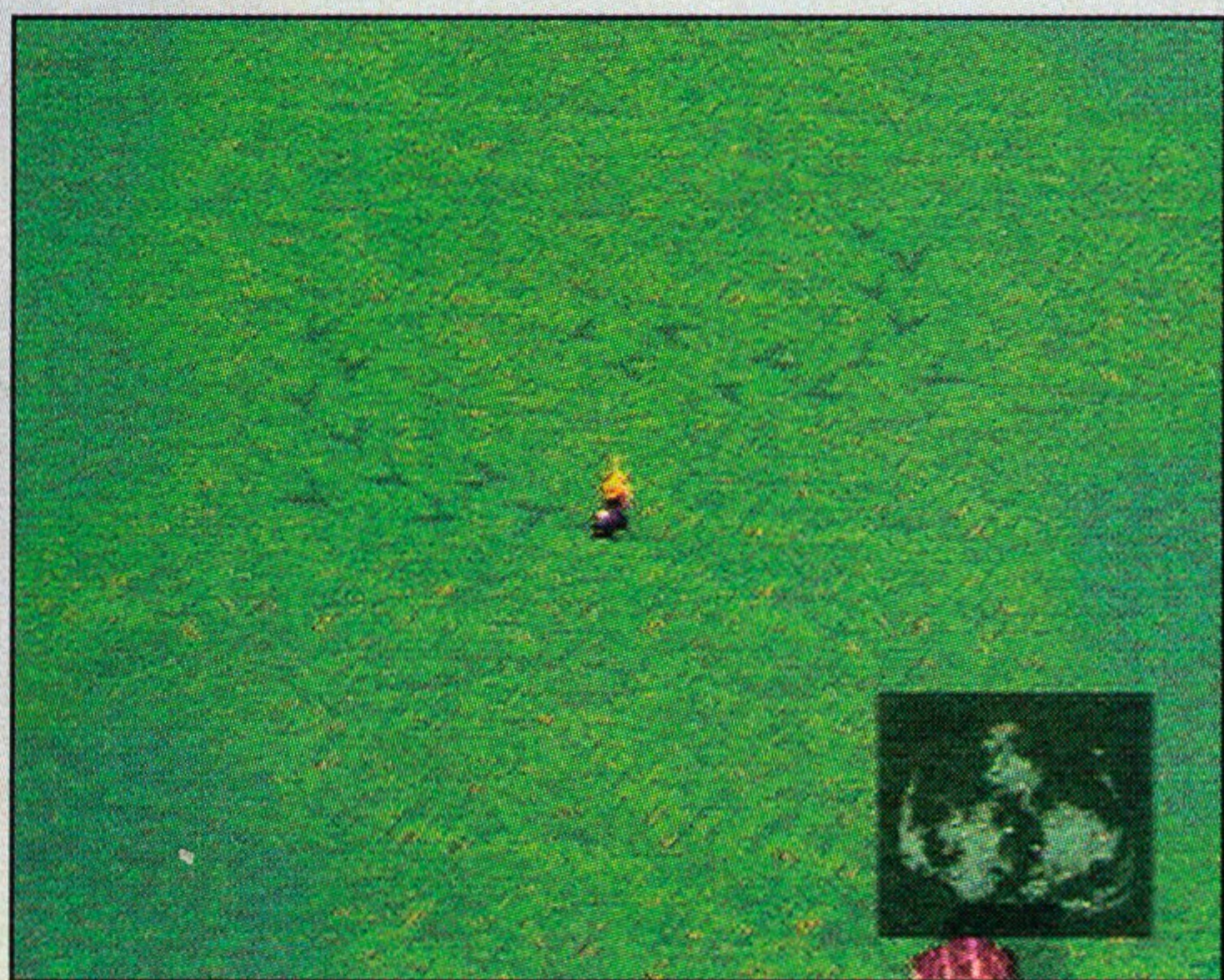




го опыта, но с опасностью быть убитым, или долгий, но безопасный путь — решайте сами. Для того чтобы получить ключи от каждого этажа, постарайтесь поговорить со всеми, кто вам встретится. В конце концов вам кто-либо даст этот ключ. Остальные головоломки имеют элементарное решение (например, нужно восстановить макет города, добавив к нему недостающие части из сундуков, либо проползти по вентиляционным шахтам, где это возможно).

Ферма Чокобо

Покинув Мидгард, посетите близлежащий город, а затем идите на ферму. Поговорив с ее хозяином, вы можете купить специальный аксессуар, приманивающий Чокобо. Кроме этого, подойдите к стоящим в загоне животным и попытайтесь с ними поговорить. Они станцуют танец и подарят вам магическую Материю. Покиньте ферму и экипируйте одного из персонажей купленным аксессуаром. Погуляйте по следам Чокобо на карте мира, и в конце концов на вас нападут какие-либо монстры, у которых можно его отнять. Для этого их просто надо убить, а Чокобо оставить в покое. После этого, уже верхом на этом животном, пересекайте озеро, на другом краю которого есть пещера. Если же вы попытаетесь пойти туда на своих двоих, то вас обязательно настигнет водяная змея, победить которую на этом уровне просто невозможно. На Чокобо пересечь это озеро будет гораздо легче, но даже если вас настигнет эта змея — лучше сразу сбегайте с поля битвы, пока целы, и начните передвижение заново.



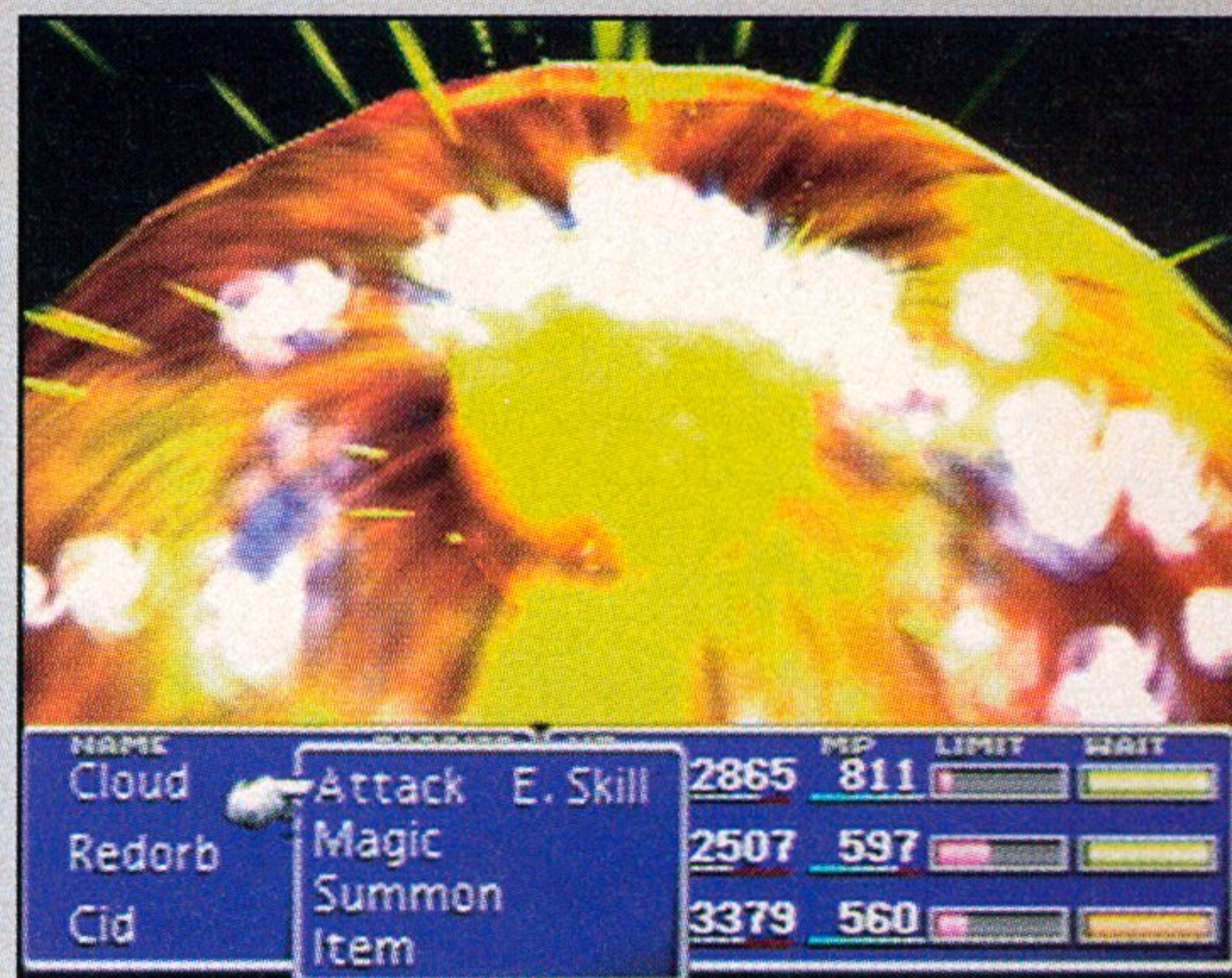
Парк развлечений Golden Saucer

Перво-наперво, перед тем как туда собратся, поднакопите денег. Вход туда стоит **3000** единиц. Далее, как обычно, не пропустите случая посетить все места и поговорить со всеми. После всех злоключений вам удастся оттуда выбраться, и вы получите первое средство передвижения, которое может преодолевать мелководье. С его помощью можно добраться до следующих городов.

Самолет в деревне Bronco

Здесь вы познакомитесь с персонажем по имени **Cid**. После очередных событий

вы окажетесь на борту его небольшого самолета, который, к несчастью, потерпит крушение. Но теперь его тоже можно использовать для путешествий по рекам и по мелкой воде, но не по глубокому океану. Покинуть его можно в любом месте, где есть пляж. Позже в игре он понадобится для путешествия к постройке, похожей на пирамиду инков. Забегая вперед: ключ от этой постройки находится в музее владельца парка развлечений.



Сейф в городе Nibelheim

Попав в большой дом на краю города, вы найдете в одной из комнат сейф. Для того чтобы его открыть, попробуйте ввести следующий код за **20** секунд: **36** вправо, **10** влево, **59** вправо. **97** вправо. Если код сработает (он точно работает в японской версии игры, но почему-то отказался работать в незаконченной американской) то сейф откроется и придется сразиться с монстром. После победы, возьмите ключ из сейфа и Материю с пола и направляйтесь в подвал. Там, не доходя до библиотеки, будет закрытая дверь. За ней, в гробу, вы найдете секретного героя.

Второй секретный герой — Yufi

Ее можно повстречать в лесных районах. После того, как вы ее победите, она попытается вас обмануть или ограбить. Чтобы получить ее в свою команду нужно как можно меньше уделять ей внимания. Для тех, у кого проблемы с английским: нужно

просто выбрать из ответов в диалогах соответственно второй, первый, второй, первый и второй ответ. Если ошибетесь, то ее можно будет встретить на своем пути еще не раз.

Деревня Bone. Как получить Luna Harp и разбудить лес

Эта деревня расположена на северном континенте.

Лес за этой деревней, в который можно попасть через пещеру, называется «Спящий Лес». Пока он



спит, вы не сможете найти в нем дорожку, но всегда можете оттуда вернуться. Чтобы его разбудить, понадобится лунная арфа, которая зарыта как раз в этой самой деревне. После того, как главная героиня покинет вас чтобы спасти мир в одиночку, археологи, ведущие в деревне раскопки, предложат ее найти. Для этого надо поговорить с человеком у входа в лес, а затем с их главным, и попросить найти именно **Luna Harp**. Для начала вы должны нанять человека и поставить его в определенную точку. Наймите как можно больше людей и каждого из них поставьте в различные точки в деревне и детонируйте взрывчатку. После этого посмотрите,

где сходятся их взгляды, и прикажите им вести раскопки в этом месте. Если все будет удачно, то на утро в сундуке вы обнаружите лунную арфу. Если нет — придется начать все сначала. Также здесь вы можете попросить найти различные предметы, если на это есть деньги.

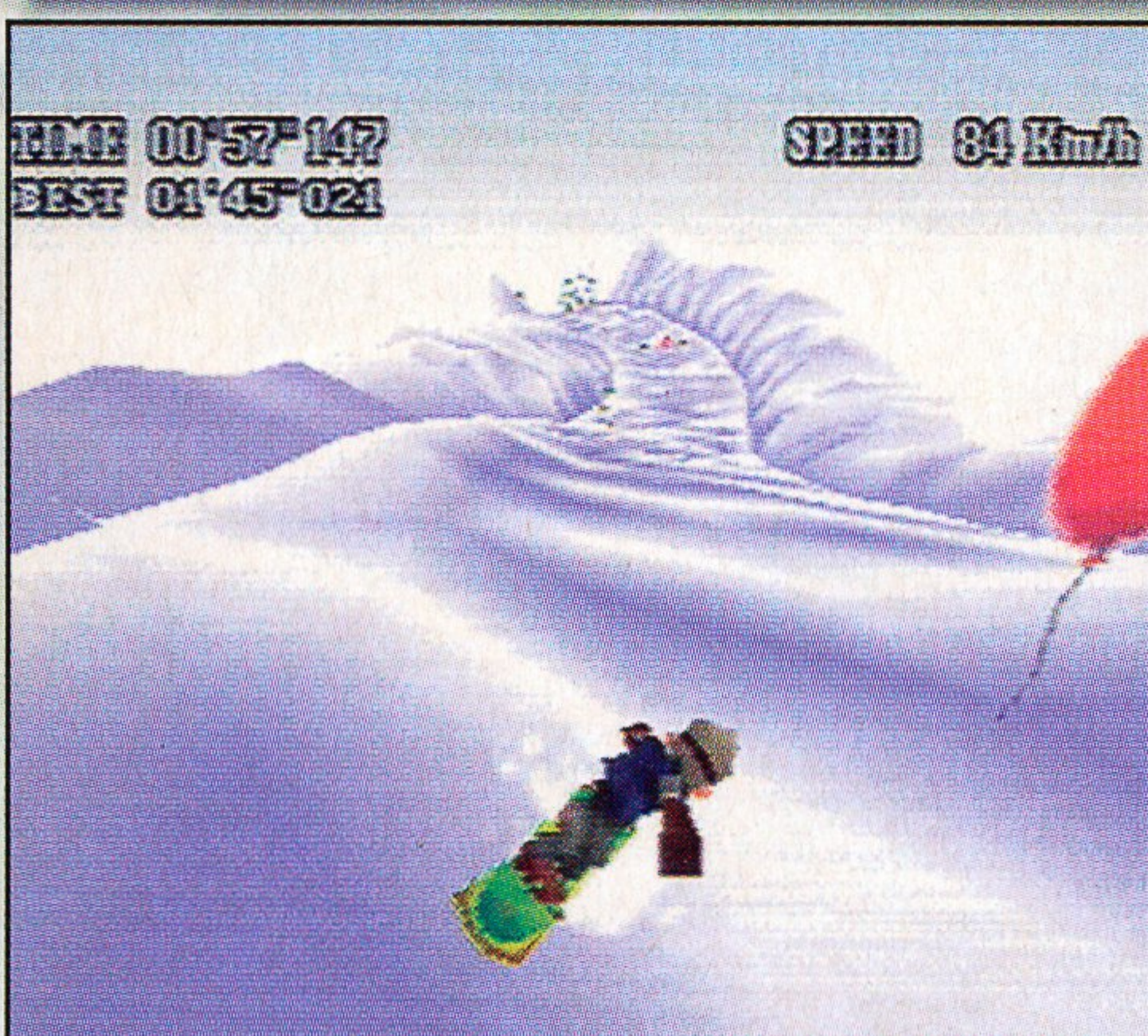
Пройдя лес, вы окажетесь в древней заброшенной столице. Для начала исследуйте все слева, а затем справа. Там же, когда вам это предложат, ложитесь спать и во сне вас позовет главная героиня. Теперь можете смело идти по центральной дороге и спуститься в подземный дворец. Далее все пойдет как по маслу.



FINAL FANTASY VII

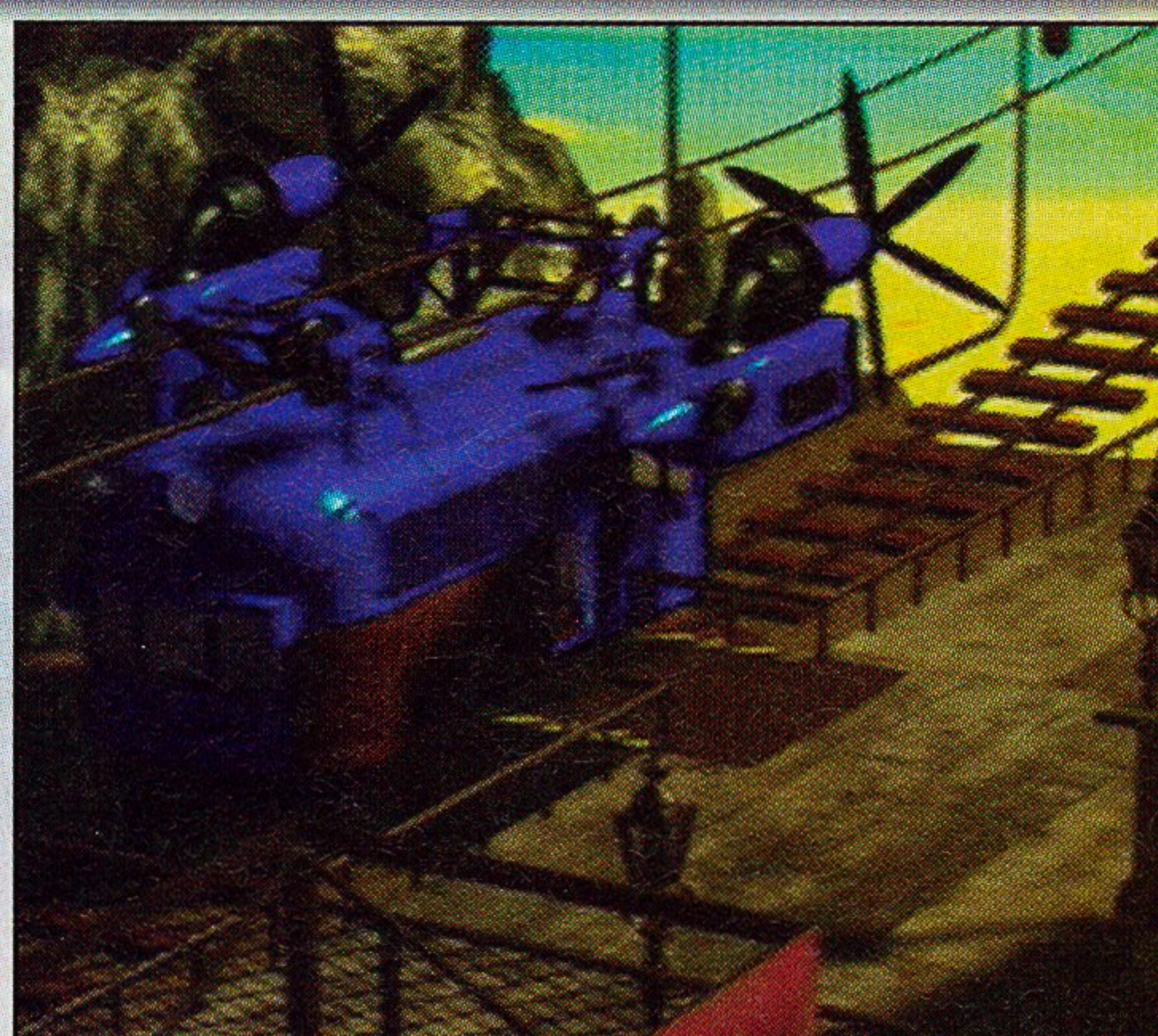


Диск №2



Снежная равнина

После «прогулки» на сноуборде вас выбросит на бесконечную снежную равнину. У вас есть карта, но она вряд ли поможет вам здесь разбраться. Тем не менее, если вы сориентируетесь, то сможете потихоньку исследовать эту область. Независимо от этого, после определенного времени, проведенного на холоде, вы не выдержите и упадете. И, конечно, вас спасут. Многие считают, что для этого нужно оказаться в определенном месте, но, скорее всего, все зависит только от времени, проведенного на этой равнине. Лично я ходил сразу налево и по периметру вверх (по крайней мере, я так себе это представлял — сориентироваться на местности практически невозможно), пока не достиг горы с развилкой. Из трех дорог я вы-



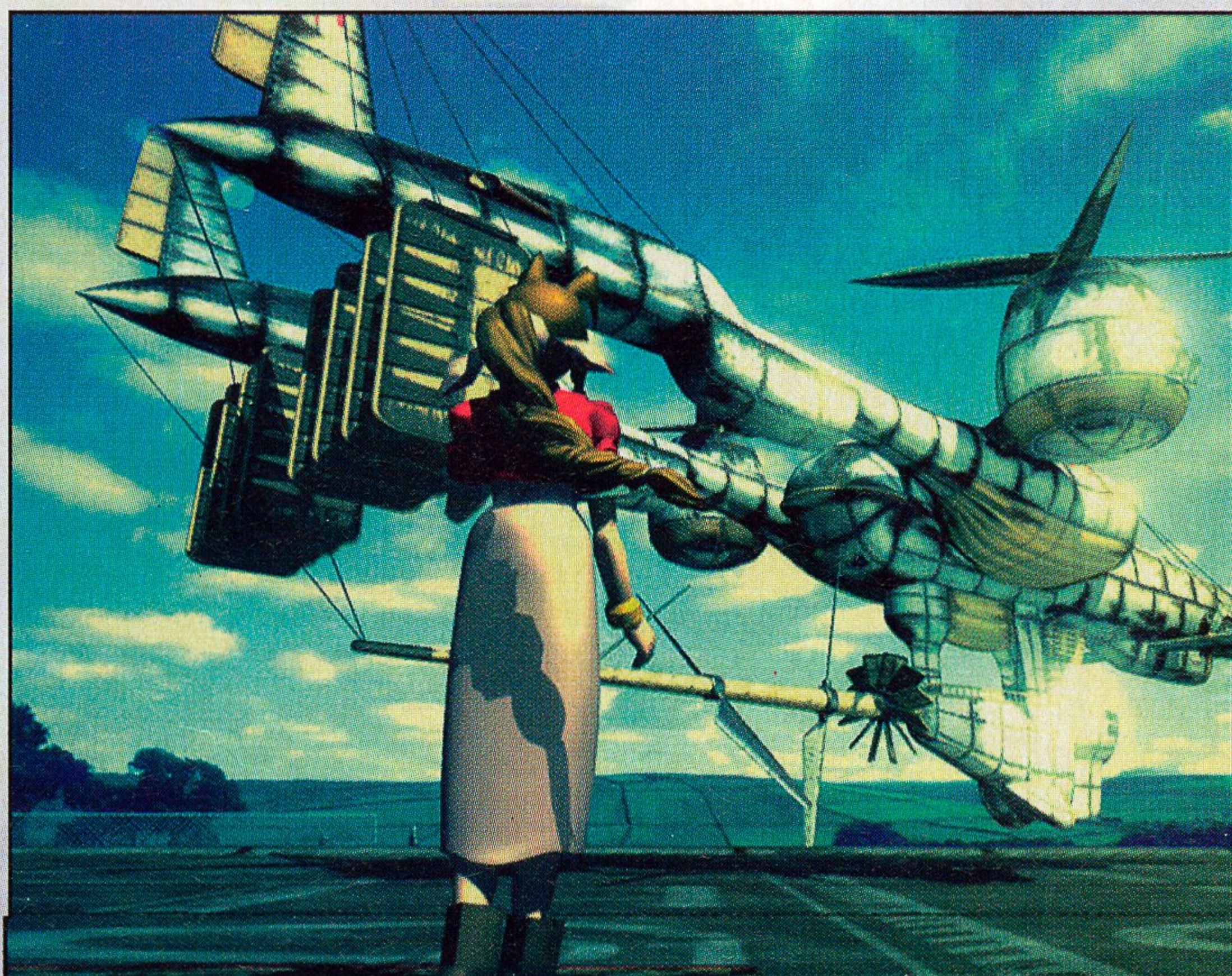
бирал крайнюю и после определенного времени падал, хотя, быть может, мне повезло, и я случайно натолкнулся на разрешение этой действительно тупой головоломки. К счастью, второй раз вам не придется гулять по этой равнине. Человек, который вас спасет, объяснит, как дальше идти и вы будете карабкаться по отвесным скалам. Чтобы не замерзнуть, придется на каждом выступе согревать себя, бешено нажимая на соответствующую кнопку. Последняя, по-настоящему дурацкая головоломка на этом уровне ждет после встречи с боссом в пещере. Убив его, вы выйдете на выступ в горе, за которым ничего нет. Чтобы залезть на эту гору, встаньте справа от входа в пещеру, и в одной из точек вам удастся ухватиться за скалу. Этого пути, к сожалению, просто не видно.



Побег из города Cannon

После всего происшедшего в пещере вы потеряете ненадолго Клауда и попадете в плен. После некоторых событий Тифу посадят в газовую камеру, чтобы провести показательную казнь. Когда начнется тревога, не пытайтесь спасти ее с помощью Баррета, а бегите к аэропорту вместе со странным котом-игрушкой.

После столкновения морского чудовища с городом у вас появится шанс самому освободить Тифу. Для этого сначала нажмите на кнопку, отвечающую за движение ног, и сползите вниз, пока не возьмете ключ. После этого одновременно нажмите на кнопку головы и ног, затем головы и руки и т.д. Путь к спасению теперь открыт.





Поиски Клауда

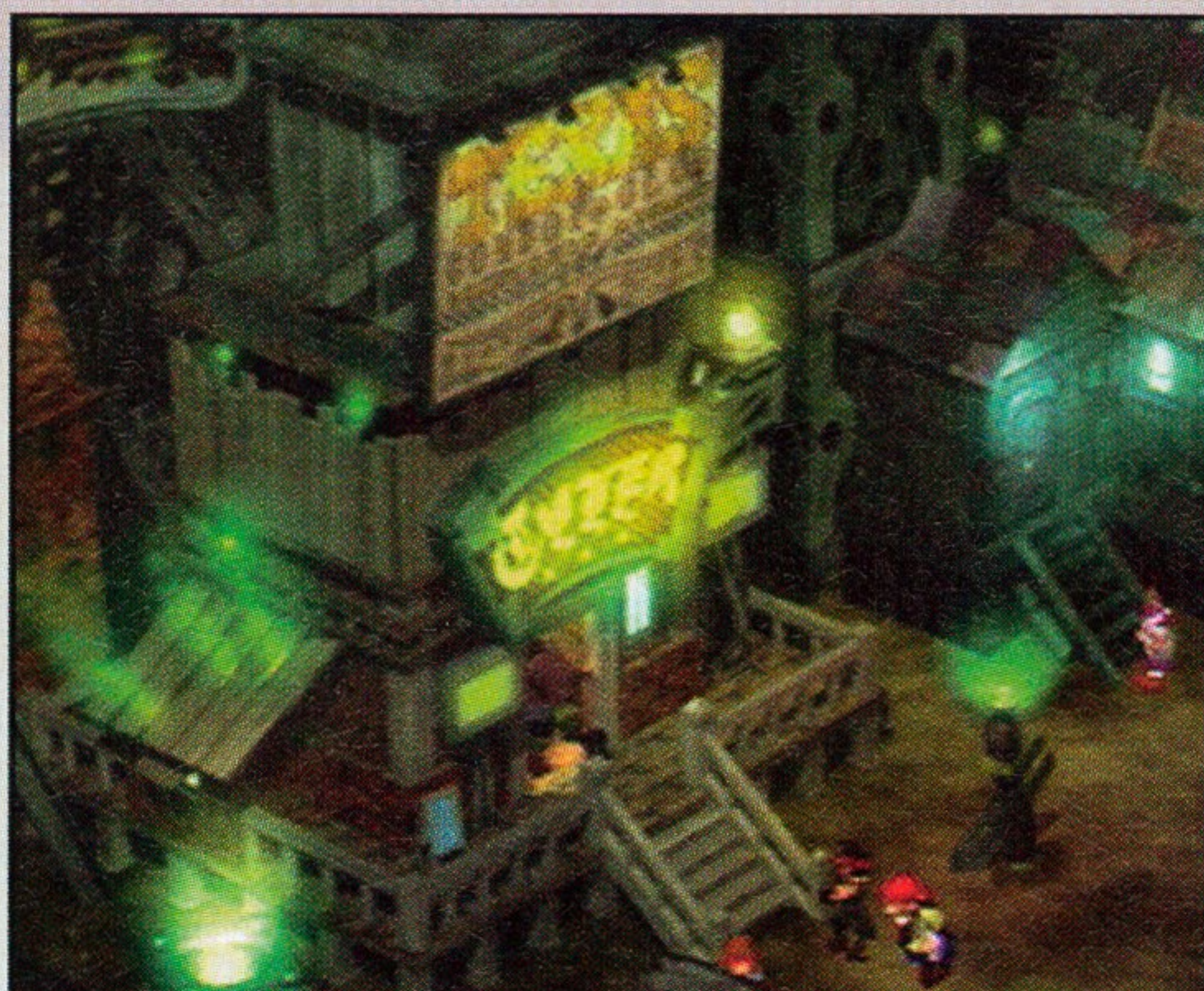
После всех этих событий у вас появится летучий корабль. С его помощью теперь можно добраться до юго-восточного острова, где вы его и найдете в городе.

В это же время появится возможность вырастить и натренировать своего Чокобо. Для этого вернитесь на ферму и купите там место для этого животного. Затем поочередно летайте от фермы на главном континенте к заброшенной ферме в Арктике. Странный человек потихоньку откроет тайну, как и где можно поймать и взрастить специальных Чокобо для путешествий по горам и морям. Но все это стоит денег, поэтому можно оставить это занятие до лучших времен.

Поиски Большой Материи

Первая Большая Материя находится в башне, на вершине которой расположено гнездо гигантской птицы. Направьтесь туда и поговорите со стариком. Он попросит защитить гнездо от посягательств Шинры. Здесь вам понадобятся деньги, так как придется поиграть в примитивную стратегическую мини-игру. Наняв солдат и расставив их по местам, придется ими покомандовать. Но не расстраивайтесь — даже если проиграете, вы сможете поправить положение, сразившись с боссом. После победы из яйца вылупится птенец, а старая птица умрет. Теперь можно выбраться на вершину горы и подобрать там обычную Материю. Большую же Материю даст старик, который просил о помощи.

Вторая Большая Материя ждет в городе Corel, из которого вы обычно попадаете в парк развлечений. Направляйтесь в сторону реактора по той дороге, по которой впервые попали в этот город. Но вы немного опоздали, и придется на дрезине догонять поезд с Большой Материей. Поочередно нажимая клавишу вверх и треугольник, не сбиваясь с ритма, можно быстро догнать поезд и, уложив несколько врагов, остановить его.



Если это не удалось с первого раза, лучше сбросить игру и повторить все заново, так как кроме Большой Материи могут дать очень мощную магию, но только если все пройдет как надо.

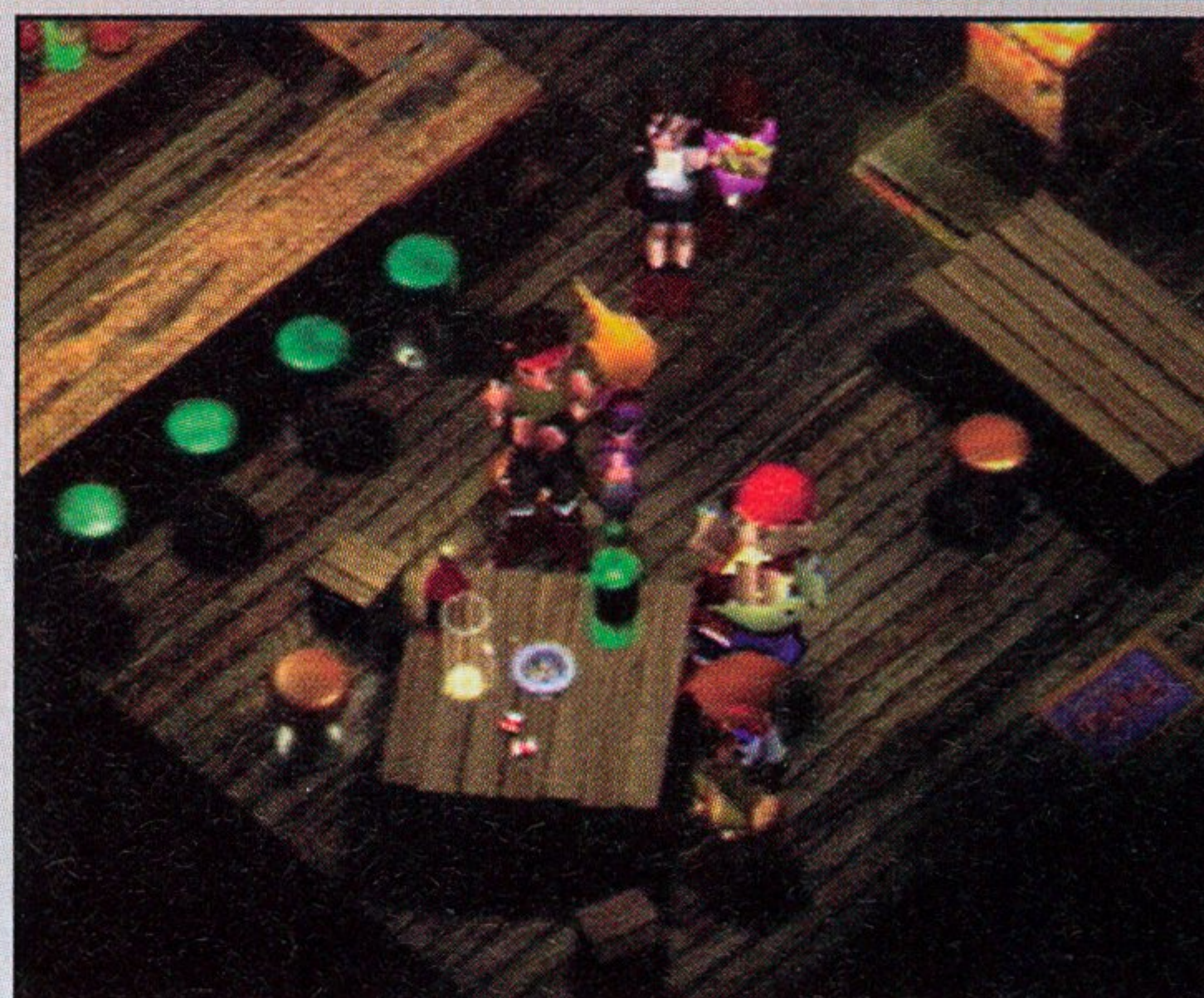
После этого вернитесь к Клауду, и вы узнаете его реальную историю.

Третья Большая Материя ждет в городе Cannon. Для этого вам придется спуститься в подводную часть города через проход, который был ранее закрыт. Это приведет вас к подводной лодке и небольшому сражению под водой. Здесь очень важно не пропустить ни одного сундука.



После этого снова придется посетить аэропорт, но вы не успеете и самолет с Большой Материей уже улетит. Теперь нужно вернуться в родной город Сиды, где находится космический корабль. Здесь надо сесть в ракету и попытаться предотвратить ее столкновение с метеоритом.

Чтобы забрать Большую Материю нужно за 3 минуты подобрать код (еще одна дурацкая голово-



ломка) но мы уже это за вас сделали. Код следующий:

Круг, Квадрат, X, X.

Возрождение Аэрит

После этого и еще нескольких классных заставок нужно вернуться в родной город Red XIII, Cosmo Canyon. После того, как вы оставите там Большую Материю у летающего старика, вам придется вернуться в древнюю столицу, где погибла Аэрит. Нужно пойти налево, и у мертвого фонтана дед скажет, что еще нужен ключ, который можно найти там, куда не попадают лучи солнца.

Поиски ключей, Большой Материи и предательство Юфи

Если вы вернетесь в Мидгард, то гуляющий у входа в город человек расскажет о том, что он потерял ключ от города. Вернитесь к тому месту, где вы вели раскопки и попросите археологов найти какой-либо простой предмет. Поиск будет долгим, но как и Лунная Арфа, так и ключ от Мидгарда в конце концов благополучно находится.

Если вы вместе с Юфи вернетесь в ее родную деревню (китайского вида город, расположенный на краю юго-западного континента), она сбежит практически со всей материей. После долгих поисков вы ее наконец настигнете, но она попадет в плен к одному из ваших старых знакомых. Чтобы пробраться к нему, вам придется ударить в колокол — тогда откроется тайная дверь. Затем надо отправиться в горы, где пригодится один предмет, который вы нашли у подводной лодки. После недолгих приключений Юфи окажется снова в команде и вернет всю Материю. Теперь можно пойти с ней в дальнюю пагоду, где ей придется сразиться один на один с несколькими соперниками, и вы узнаете ее историю, а заодно можете получить какой-либо предмет.





Теперь возвратитесь к городу Cannon. Рядом с ним будет ждать ваша подводная лодка. Садитесь в нее и обследуйте подводный мир. В одной из пещер вы найдете гигантский ключ, а в одном из тупиков — разбившийся самолет. Зайдите в самолет и обследуйте его. Предупреждаю сразу: в этом самолете живут самые страшные монстры в игре, и победить их будет не очень легко. Внутри самолета вы найдете мощную магию и несколько полезных предметов.

Там же, под водой, возможно, лежит и последняя, пятая Большая Материя, но ее поиск я оставляю вам. Скорее всего, ее держит огромный подводный монстр, которого мне ни разу пока не удалось убить.



Воскрешение Аэрит. Часть 2

Вернитесь к летающему деду и отдайте ему ключ. Теперь вы снова увидите Аэрит, но ее полному воскрешению мешает главный злодей.

Покинув древнюю столицу вы узнаете, что на Мидгард направился огромный монстр, и что правительство уже приготовило для защиты свою главную пушку.

Летите в сторону Мидгарда, высадитесь около города, но в него не входите. Когда монстр почти приблизится к городу, нападите на него, побейтесь немного, и вы увидите, что будет дальше.

Город Мидгард

После всего происшедшего, теперь ваша задача — остановить действия сумасшедшего ученого. Для этого придется на летучем корабле подлететь к Мидгарду и на парашютах спуститься в город.

Тут особых проблем куда идти не будет, так как путь вам кто-нибудь укажет. Здесь вам встретятся несколько боссов, а под конец и сам профессор. Он поочередно будет принимать три различные формы. Первые две уничтожьте простой магией и оружием, а последнюю — самыми мощными заклятиями. Приготовьтесь к тому, что между этими тремя боссами у вас не будет передышек.

Ну, в общем все, пора расправляться с самым главным злодеем.



Диск №3

Если вы уверены в своих силах — можете сразу рваться в бой. В противном случае можно пройти на корабль и слетать набраться опыта, а когда уже будете до конца в себе уверены, снова вернуться к кратеру на северном континенте.

Дорога к последнему боссу достаточно сложна. Советую в боях ограничиться применением оружия и обойтись (по возможности) без магии. Запомните внутри этой пещеры можно только однажды, причем это место вы должны выбрать сами.

Перед тем, как достигнете практически дна пещеры, ваша команда разобьется на две части. Разницы, где идти, нет, а особо ценных предметов на пути не встретится. Затем вы окажетесь у развилки с двумя пещерами. Одна ведет вверх, другая — вниз. Идите вниз, если не хотите снова возвращаться туда, откуда пришли. Где-то здесь я бы посоветовал записаться, потому что второй такой возможности уже может и не быть.

Теперь у вас будет ПОСЛЕДНИЙ шанс поменять членов своей команды перед встречей с боссом. Сделав свой выбор, направляйтесь дальше в глубь пещеры.

На своем пути теперь вы встретите гораздо более сильных оппонентов. Лечитесь почаще и используйте любую доступную магию.

Битва против Jenova

Используйте всю возможную сильную магию, и через 5-10 минут ей придет конец. Также не забывайте почаще лечиться.

Битва с Сельфиротом. Часть 1

Следите за тем, чтобы все были всегда здоровы. Команду Клауда экипируйте самой сильной магией. Сельфирот сложен лишь тем, что он постоянно восстанавливает по 6000 очков своего здоровья. Сначала выведите из строя «руки», затем сфокусируйтесь на его голове, а когда появится возможность, то только на торсе. Не стоит атаковать его нижнюю часть вовсе. Через минут 20-30 все закончится.

Полечитесь и готовьтесь к последнему бою.

Сельфирот. Часть 2

После победы над первой версией злодея вас ждет встреча с его второй инкарнацией.

Этот бой будет легче предыдущего, но все равно не стоит расслабляться. Этот Сельфирот любит использовать замедляющую магию и лишать противника магических способностей.

В случае победы вас ждет красивый конец. Желаю удачи.



НЕПРЕВЗОИМЛЕННАЯ СВЕЖЕСТЬ ИНФОРМАЦИИ



**Самые свежие
американские
и европейские
журналы во всех
магазинах Game Land**



Адреса магазинов Game Land:

**1. с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд, т/ц «Новый Колизей»
(ст. метро «Проспект Мира»)**

2. ул. Новый Арбат, д. 15 (ст. метро «Арбатская»)

3. ул. Арбат (старый), д.21 (ст. метро «Арбатская»)

Телефон для розничных и оптовых покупателей: (095) 288-3218

СТРАНА ИГР — Горячая линия

ПЕРЕПИСКА



Здравствуйте, уважаемая редакция «Страны Игр». Пишет вам большой поклонник видеоигр. Хотел бы задать несколько вопросов.

1. Почему мы не видим никакой рекламы **Nintendo 64** или **Sega Saturn** в нашей стране? Мало того, у нас в провинции вообще их даже нет в продаже. Странно, **3DO** есть, **PlayStation** есть, а ничего другого нет. Как вы можете объяснить такую ситуацию.

2. Что вы думаете по поводу отмены выпуска компанией **Panasonic** игровой приставки **M2**. Ведь по моим подсчетам это принесет им гигантские убытки, в размере более 100000000 долларов. Интересно было бы узнать о дальнейших планах этой компании.

3. Не собирается ли **Nintendo** выпускать приставку нового поколения?

4. Не боится ли **Sega** выходить на рынок с новой 64-битной приставкой после неудачи с 32-битной системой?

Кирилл Иванов. Город Омск.

1. И **Nintendo**, и **Sega** не отличаются большими и развитыми каналами распространения своей продукции за пределами Северной Америки и Японии. Поэтому чаще всего они нанимают третьи компании для распространения своей продукции на менее развитых и мелких рынках, таких как наш. И от действия этих компаний, в общем, и зависит дальнейшая судьба соответствующих аппаратов. Эра стихийного захвата рынка потихоньку сходит на нет, что наглядно доказывается постоянным ростом популярности именно европейской версии **PlayStation** — единственной на данный момент игровой приставки, которая официально продается компанией-производителем в России. Она сегодня не только выигрывает конкурентную борьбу у **Nintendo 64** и **Sega Saturn**, но и вытесняет с рынка американские и японские версии той же самой системы. Представителей, или даже дистрибьютеров **Nintendo** и **Sega Saturn** в России не существует, так как наш рынок кажется им непривлекательным.

2. О планах компании вы узнаете из новостей. А вот о гигантских убытках здесь речи не идет вовсе. Практически все японские корпорации тратят гигантские средства на научно-исследовательские разработки и покупку новых технологий в надежде, что когда-нибудь они принесут прибыль. Для такой гигантской корпорации как **Matsushita** вложение 100 миллионов долларов в перспективную технологию является рядовым событием. Даже для более мелких компаний (таких как **Nintendo** и **Sega**) это не такие большие деньги, как кажется с первого взгляда. К примеру, только на рекламу одной игры в США, **Nintendo** тратит до 20 миллионов долларов, а **Sony** только на разработку **PlayStation** потратила более 500 миллионов. Так что клиническая смерть **M2** на судьбе **Panasonic** не скажется абсолютно никаким образом.

3. Если не считать **64DD**, то нет. Еще по крайней мере 2-

3 года ничего нового от этой компании мы не увидим.

4. Во-первых, неудача эта относительна. Продажи игр и приставок пока растут, пусть и не такими темпами, как хотелось бы. Если судить по финансовым результатам деятельности компании в этом году, то все у них идет довольно хорошо, хотя на примере России в это трудно поверить. Но не стоит забывать о том, что основной рынок сбыта видеоигр расположен не в Европе и даже не в северной Америке, а именно в Японии, где позиции **Sega** до сих пор довольно сильны. Но никто не может отрицать тот факт, что американские разработчики в следующем году полностью покинут эту платформу, а технические возможности **Saturn'a** уже сегодня тормозят дальнейшее развитие платформы. Все дело в том, что основные успехи **Sega** лежат в области перевода игр с игровых автоматов, а 32-битные приставки уже не в состоянии угнаться за технологией, продемонстрированной в том же **Virtua Fighter 3**. Поэтому, чтобы выжить, **Sega** просто вынуждена снова выпускать более мощную систему. А конкуренция всегда способствует прогрессу — в противном случае мы все до сих пор играли бы на **3DO**, купленном за 1000 долларов.



Здравствуйте, уважаемая редакция «СИ». У меня возникло к вам несколько вопросов.

1. Какие есть и будут РУССКИЕ игры под **MMX**?

2. Будет ли в вашем журнале отдел, посвященный играм под **MMX**?

3. Как вы думаете, что лучше: **M2** или **Nintendo 64**?

4. Все говорят о переводе компьютерных хитов на консоли, а как обстоят дела с обратным процессом?

P.S. Я один из немногих, который просто любит хорошенько поиграть вне зависимости от жанра, и очень хочу переписываться с ребятами, а лучше с девчатами, которые тоже любят поиграть.

Мой адрес:

Г. Таганрог. Ростовская область. Ул. Свердлова д. 87, кв. 44. Саша. Играю на Pentium MMX.

1. Есть в продаже приличная игра «Паркан», о которой вы сможете прочитать в нашем журнале. Она поддерживает технологию **MMX**, а также только что появившийся процессор **Pentium 2**. Чуть позже появятся многообещающие трехмерные стрелялки **ZAR** и **Madspace**. Стратегические игры (такие как **Allods** и **Всеслав Чародей**) также разрабатываются под **MMX**. Русских игр пока не так уж и много, но большинство из них благодаря стараниям **Intel** будут поддерживать все последние разработки этой компании.

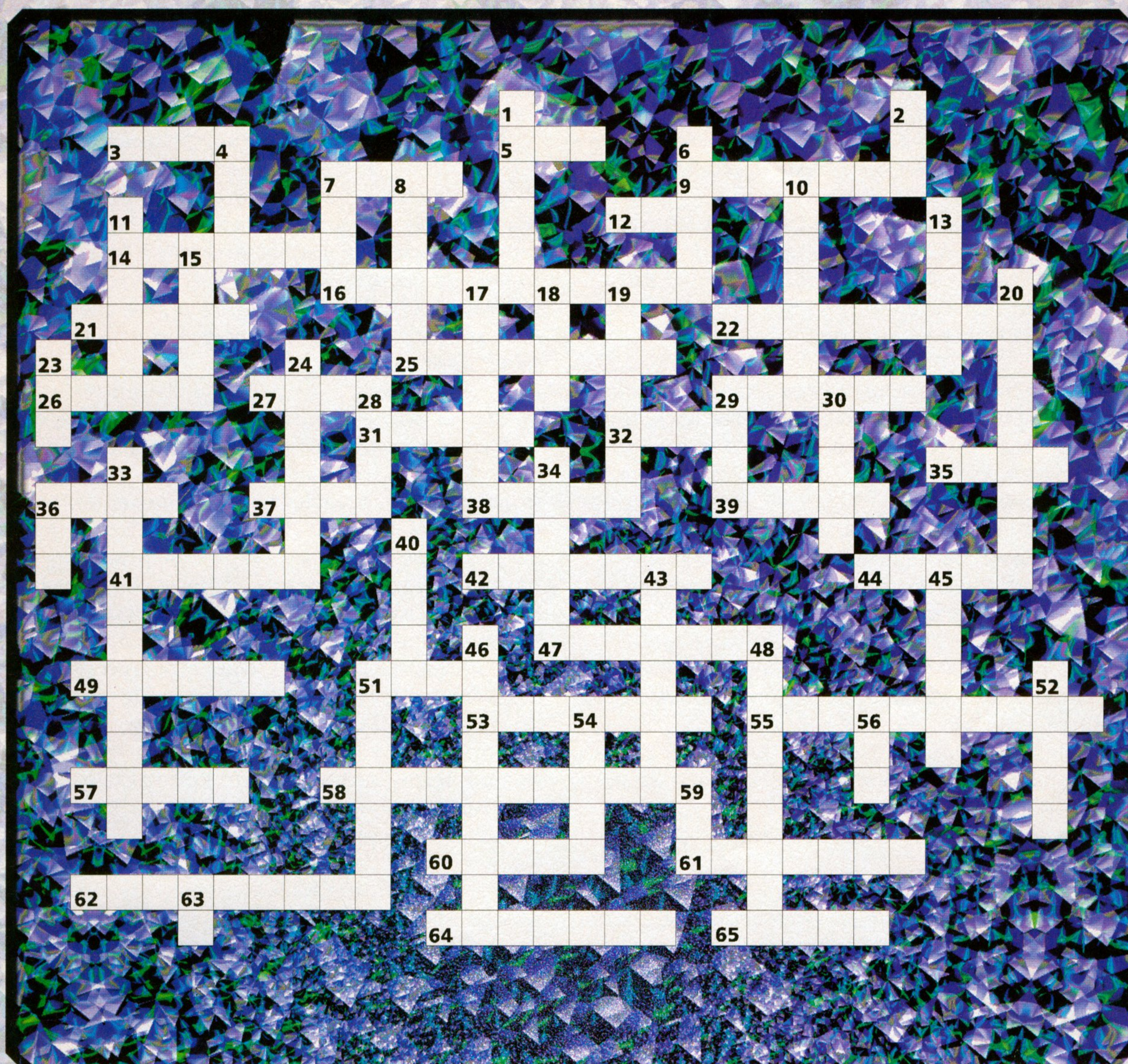
2. Скорее всего, нет.

3. **Nintendo 64**, потому что она есть сейчас и на нее уже есть хорошие игры. **M2** же только технически превосходит все существующие приставки, а вот игр на нее пока нет и может не быть никогда.

4. Этот процесс постоянно идет, только особой популяр-



Кроссворд составил Константин Дьячков, г. Новороссийск



По горизонтали:

3. Он есть в Resident Evil. Там хранятся труны. 5. Самое крутое оружие Лары в «Tomb Raider». 7. Сколько сотен долларов приносит харвестер в C&C? 9. Все свободное время этот человек играет, играет, играет и не может жить без этого. 12. Первая в мире игра, разработанная специально для MMX. 14. Ледяная глыба, ставшая виновником гибели Титаника. 16. X-Com... – а дальше? 21. При нехватке энергии он «вырубается» в первую очередь. 22. Тип игр, противоположность аркаде. 25. В Dune2 – спайс, а в C&C? 26. 3D fighting или просто ... 27. Выбор дальнейших действий в игре (options, controls, sound) общее понятие. 29. Эта игрушка прославилась на весь мир, и придумал ее Пажитнов. 31. Убив ее, вы пройдете «Tomb Raider». 32. Персонаж из «Tekken». 35. ... – дура. Но лучше на ее пути не попадаться. 36. Может оказать медицинскую помощь пехоте, но себя, увы, лечить не способен (Red Alert). 37. Одна из самых загадочных (об этом говорит название) и самых продаваемых игр, вышедшая около 4 лет назад. 38. Игра на Nintendo 64. 39. Во второй части известного файтинга этот персонаж стал боссом. 41. Оружие из арсенала Лары Крофт. 42. То, на что в первую очередь обращают внимание в играх. 44. «11й час» – продолжение «7...». 47. Производитель игр, в частности, МКЗ. 49. Спайс, Тибериум, Руда – все они приносят... 51. Бензо... – хорошее средство от назойливых монстров в DOOM. 53. Популярный вертолетный симулятор. Вышло аж три части. 55. Кто изображен на коробке с игрой «SkyNet»? 57. Вечная тема в стратегических играх. 58. Одна из первых в мире стратегических игр. 60. Ее очень много в МКЗ и Carmageddon (в родит. падеже). 61. Компания, которую не так давно приобрела Electronic Arts. 62. Жанр игры, так любимый всеми геймерами. 64. Ее вырабатывает «Power Plant». 65. Если вам необходимо прервать игру, что вы нажмете?

По вертикали:

1. Командная игра. 2. Остров, на котором ежегодно проводятся мотоциклетные гонки. Вспомните игру от Sega. 4. «Ящик», он и в Африке ящик, а вот «сыграть» туда никому не хочется. 6. Бог, превращавший свинец в золото (Tomb Raider). 7. Главный соперник Sony на рынке видеоигр. 8. Древнее животное, а также танк. 10. Это оружие использует Flamethrower. 11. Своеобразный «Фредди Крюгер», в МКЗ. 13. Вещь, очень необходимая в лабиринтах. 15. Горный массив. 17. То же, что и лук, только мощнее. 18. Ей все возрасты покорны. 19. Есть на вооружении у GDI. 20. Миссию можно завершить или ... 23. Легендарная платформа, благодаря которой на свете появилась «The Need for Speed». 24. На него мечтают перейти все владельцы «четверок». 28. Приятный женский голос сообщит вам о том, что он уже готов или, увы, уничтожен. 29. Средство передвижения в игре Shellshock. 30. Компьютерный ... пока еще слабо развит в современных играх. 33. Ну очень кровавая гонка! 34. Жанр игры, в которой просто можно пострелять, получая удовольствие от непрерывной стрельбы направо и налево. 36. Его любят сторожевые собаки на закуску. 40. Обилием этих тварей славится «Resident Evil» от Capcom. 43. Единственное оружие Соника в сеговских играх. 45. У этого «плохого» дяди два имени. Одним из них назвали самую дорогую машину в первой части «The Need for Speed». Назовите его второе имя. 46. Самая «навороченная» машина в «Need for Speed 2». 48. Японская корпорация, выпускающая электро- и бытовую технику. 51. От нее стараются удрать в Road Rash и The Need for Speed. 52. Убойное оружие в Resident Evil, сносит голову с зомби с одного выстрела. 54. Производитель игровых приставок и игр. Ее приставка умерла также, как и CD-I от Phillips. 56. Волшебник-фокусник. 59. Как зовут попугая из диснеевского Аладдина? 63. Очень горячее местечко.

Ответы на кроссворд, опубликованный в сентябрьском номере журнала «Страна Игр»

По горизонтали:

2. Барак. 4. Фантазмагория. 8. Доспехи. 9. Девойд. 10. Крепость. 13. Волк. 14. Монстр. 17. Мерлин. 20. Оружие. 21. История. 22. Ниндзя. 23. Селина. 28. Волшебник. 32. Разработчик. 36. Ралли. 37. Рюкзак. 39. Компания. 41. Дротик. 42. Карта. 43. Кинжал. 45. Свиток. 46. Воин. 47. Факел. 48. Джойстик. 50. Нож. 52. Миномет. 53. Анимация. 55. Заставка. 59. Танкер. 60. Секрет. 61. Рейтинг. 63. Интернет. 64. Интерфейс. 67. Версия. 68. Танк. 70. Миссия. 71. Чашка. 73. Ранение. 74. Перо. 75. Рыцарь. 76. Руль. 77. Портал.

По вертикали:

1. Мастер. 2. Бросок. 3. Кали. 5. Найт. 6. Геймер. 7. Ядро. 11. Патрон. 12. Сражение. 14. Магия. 15. Нинтендо. 16. Тетрис. 17. Марс. 18. Люди. 19. Нора. 24. Ларри. 25. Повреждение. 26. Приставка. 27. Цивилизация. 29. Шок. 30. Некромант. 31. Картридж. 33. Ракетница. 34. Бомба. 35. Трасса. 38. Ад. 40. Скафандр. 44. Война. 49. Золото. 51. Смерть. 54. Энергия. 55. Зрение. 56. Торпеда. 57. Ворон. 58. Пентиум. 62. Таран. 65. Тест. 66. Руины. 67. Вираз. 68. Топор. 69. Кровь. 72. Крест.



ности ни компьютерные игры на приставках, ни приставочные игры на **PC** так и не добились. Это разные рынки, с разными вкусами и предпочтениями покупателей. Поэтому массового перевода игр туда и обратно пока не происходит, но со временем эта ситуация может измениться.



Здравствуйтесь дорогая редакция. Я играю на **Sony PlayStation**. У меня появилось несколько вопросов.

1. Будет ли перенесена на **PS** игра **Carmageddon**?
2. Почему вы перестали указывать цены игр?
3. Какая самая лучшая **Doom**-подобная игра на **PS**?
4. Какой самый лучший теннис на **PS**?

Скляр М.Г. г. Ростов-на-Дону.

1. Скорее всего, нет. Во-первых, игра очень жестокая, а во-вторых, подобных игр на **PlayStation** и так достаточно.
2. Потому что они постоянно меняются, и нельзя точно сказать, сколько конкретно будет стоить игра в каждом конкретном магазине.
3. Скорее всего, **Disruptor** или **Powerslave**, хотя сам **Doom** также достоин особого внимания.
4. Честно говоря, действительно хорошего тенниса на современных приставках просто нет.



Расскажите пожалуйста, какие новые приставки появятся в скором будущем, если можно поподробней.

Возможно ли что **Sony** выпустит акселератор для **PS**, или же в ближайшие 2-3 года мы будем говорить о кончине **PlayStation**.

Ваш постоянный читатель из Москвы.

В ближайший год могут появиться только 2 приставки – одна от **Panasonic**, другая от **Sega**. Но ни про **M2**, ни про следующую игровую систему от **Sega** пока ничего конкретного неизвестно. Но как только появится ДОСТОВЕРНАЯ информация по этому вопросу, мы обязательно вернемся к этой теме.

Что же касается смерти **PlayStation**, то от судьбы не уйдешь. В один прекрасный момент мы действительно напишем о ее кончине, но не думаем, что это произойдет достаточно быстро. А вот акселератора для этой системы лучше не ждите, так как выпуск такого аксессуара только навредит популярности самой приставки и жизни ей не прибавит.



SOS, HELP, ALARM!!! На первый взгляд мой вопрос может показаться вам мелким, но существует 90% гарантия того, что именно это место мешает многим пройти игру **Wild Arms** на **PlayStation**. А проблема заключается в следующем. В уровне **De Le Metalica** есть дверь, а на ней надпись: **Knowledge is Treasure** и так далее.

Что же здесь делать?

Сергей. Город Ульяновск.

Это действительно одна из самых глупых головоломок, которую мы когда-либо встречали в играх этого жанра. Многие из нас просто бросили из-за нее играть в эту довольно интересную игру.

Но мы эту головоломку кое-как решили, и вот что вам здесь нужно сделать:

Сначала зайдите в комнату с книгами. Прочтите их в следующем порядке:

1, 5, 4, 2, 3, слева направо. Спуститесь в комнату с сунду-

ками и откройте сундуки № 3 и №4, также если считать слева. Дверь теперь должна открыться.



Почему вы публикуете только хвалебные и информационные письма в журнале? Неужели нет ни одного критического или ругающего письма?

Максим Синичкин. Город Троицк Моск. Обл.

Почему же, есть и такие. Мы их внимательно читаем и порой даже печатаем выдержки из них. Только вот реальной ценности для других читателей они не несут, поэтому мы не особо тратим на них место в журнале. Но вот одно письмо мы решили поместить в этот журнал. Отвечать на него мы не станем, а попросим вас написать нам свое мнение по этому вопросу.

Итак, читайте.

Здравствуйтесь дорогая редакция журнала «СТРАНА ИГР»!

Ознакомившись с последними номерами вышеозначенного журнала, спешу сообщить Вам свои соображения об игре, которая привлекла мое внимание. Я имею в виду «**DUNGEON KEEPER**». Внимательно прочитав (как обычно) августовский номер журнала, обнаружил в нем статью, написанную в совершенно восторженных тонах, об этой игре. Я даже поначалу решил взять ее на заметку, чтобы в дальнейшем непременно приобрести и провести не один час за этой игрой, наслаждаясь этим «событием в мире стратегических игр». Но листая Ваш следующий номер, натолкнулся на рекламу «**Dungeon Keeper**», которая повергла меня просто в шоковое состояние, потому что в этот момент я в полной мере осознал, во что нам предлагает сыграть фирма «**Bullfrog**», и к чему призываете Вы. А предлагаете Вы сыграть, ни много ни мало, за так называемого князя тьмы «, т. е. за дьявола. И не просто на его стороне, а практически ставя себя на его место, т.е. олицетворяя себя с ним. И насколько я понимаю, выиграть в этой игре можно только победив все добро вокруг и развив свое царство тьмы до границ мира? Лично меня этот сюжет ужасает.

Конечно, Вы можете мне возразить, что, мол, это всего лишь игра и не надо относиться к ней так серьезно. Но именно к таким, казалось бы, несерьезным на первый взгляд вещам надо относиться со всей ответственностью. Ответьте мне на такой вопрос: каков средний возраст рядового gamer-а? И не в таком ли возрасте у человека закладываются основы его дальнейшего мировоззрения? А если молодой человек просиживает целые дни у экрана компьютера, воюя, убивая, или как в этой игре просто управляя Злом; то не может ли все это откладываться у него в подсознании и не приведет ли это в дальнейшей жизни к необъяснимой злости и агрессии? Хотя, с другой стороны, может быть таким образом весь негатив выплескивается на нарисованных персонажей, а не на живых людей.

Просто я хотел сказать, что игра «**Dungeon Keeper**» явилась эдаким финалом-апофеозом того моря насилия, которое выплескивается на нас с экранов мониторов, телевизоров, из книг и газет, да практически отовсюду.... :-(

Я надеюсь, что задумавшись над сюжетом этой игры, вы со мной согласитесь. Любой здравоМыслящий человек сочтет ее откровенно пропагандирующей Сатанизм, а тут еще Вы со своими одами в ее честь...

Боюсь в Вас разочароваться...

На этой «оптимистичной» ноте разрешите откланяться.

Постоянный Ваш читатель Дмитрий БАТТ.

P.S.: Прошу Вас не считать за труд – ответьте мне пожалуйста **7batt7@com2com.ru**



Привет, Страна Игр!

Учитывая твоё число читателей, надеюсь, что мои слова найдут поддержку.

Уровень культуры опустился до критического уровня. Даже нет, особенно, в компьютерах. И если тебе, Страна Игр, присылают письма лишь самые усердные, т.е. «лучшие», то какой же он, Игровой Российский Мир??? Люди просят КОДОВ, ПАРОЛЕЙ, СОЛЮШЕНОВ – зачем? Им лень проходить своим умом. Они думают, что пройдя таким способом игру, они могут гордо провозгласить: «я прошел ЕЁ!» Уважайте меня.

Писем с предложениями о переписке гораздо меньше, чем запросов о кодах.

Некоторые дошли уже до того, что им лень хоть чуть-чуть подумать, легче прислать в редакцию вопрос о том, КАК ВОЙТИ В Battle.net !!! Ещё не успев даже прочитать инструкцию, осмотреть игру, они уже буквально кричат о том, как запутали их разработчики с выходом в Battle.net !! Несмотря на свои смешные вопросы, многие одновременно пытаются соорудить из себя «профи», при этом всем очевидны их немощные потуги.

Хотите пример(ы)? Человек указывает, что «по-англицки будет не «Krush», а «Crush»». Только вот немного забыл указать, что именно будет. В переводе русское слово «крушить»? А кто вам, милейший, сказал, что это означает, то самое русское слово? К тому же, Господин Полиглот, вы могли бы немного напрячься и узнать, что разработчик «KKnD» – Beam Software – команда из Австралии. А там, чтоб вы знали, свой англ. орфогр. словарь, где использование буквы «С» сильно сокращено в пользу буковки «К» (по сравнению с British English). А вот и ответ на ваш вопрос: «впрочем, кто их знает, что им взбредет в голову» – обращайтесь ко мне, если я чего и не понимаю, у меня есть отличные связи (в т.ч. и австралийские). И с оценкой графики вы что-то перемудрили – если по качеству она напоминала Z, в нее мало кто заигрывался...

Вообще, господа соотечественники, я бы вам всегда рекомендовал помнить, что русская культура гораздо выше американской с этой их извечной упрощенностью и скоростью. Поэтому давайте чаще думать... думать о чести, (вопрос о CHEATERS). Коды – они для примитивных рядовых американцев. И чтобы разработчики (иностранцы) ценили российских игроков, давайте по крайней мере не позориться высказываниями «такую игру я купил бы даже лицензионную». Лучше, по-моему, купить ОДНУ, но лицензионную игру, скажем, Diablo, изучить manual, пройти сначала Single Player Mode, потом (если есть возможность) – Multiplayer. Изучить всю игру, стать асом. И потом, уверяю вас, вы будете тихо посмеиваться над глупыми читерами и

американским интеллектом.

Надеюсь, что мое письмо опубликуют, и люди будут присылать письма с поддержкой (или не с поддержкой).

Adios!

Russian Lord Alex Demoff.

Здравствуй, уважаемая редакция СИ.

1. Хотелось бы немного дополнить Вашу статью об игре «**Dragonheart**» в # 8(16) СИ.

Судя по описанию, игра построена на основе одноименного фильма, который Вы, видимо, не видели, иначе наверняка сделали бы на него ссылку. Так по фильму сей «благородный» рыцарь, которому втюхали драконье сердце, стал кровожадным не из-за дракона, а из-за того, что папенька Эйнона был очень «добр» к населению, за что оно его и убило. Дракон понял свою ошибку и после «небольшой» битвы с Героем (сэром Боурном) начинает ему помогать. Видимо, с этим и связано то, что в игре можно «вызывать его (Драко) время от времени, чтобы расчистить себе дорогу огнем». Практически тоже самое можно сказать по поводу цитаты: «Еще вы встретитесь с разнообразными персонажами, но зачем они – неизвестно», я думаю, что разработчики просто хотели сделать игру, по сюжету, оптимально приближенной к фильму. И вероятно, что концовка будет такая же, как фильме: чтобы победить Эйнона, необходимо убить дракона.

sk-nika@sonnet.ru

Ребят!

Подскажите, как я могу красть машины своих оппонентов в игре **Carmageddon**?

Что-то мы о таком не слышали. Поэтому просто еще раз помещаем известные нам коды к этой игре.

На экране, где вы выбираете карту, машину, начало гонки и т. д., быстро напечатайте ENABLE, чтобы получить доступ ко всем машинам и трассам.

Также теперь можно использовать и другие коды к игре.

Когда начнется гонка, нажимайте F4 до тех пор, пока не появится режим кодов (CHEAT MODE).

После этого все коды станут доступными:

F5 – Полная бесплатная починка

F6 – Неуязвимость (вкл./выкл.)

F7 – Добавляет 30 секунд

F8 – Останавливает таймер (вкл./выкл.)

F11 – Заработок 5000 кредитов

F12 – Переключение между камерами оппонентов и своей собственной

SHIFT-F6 – Показывает противников на карте

SHIFT-F7 – Добавляет 300 секунд

SHIFT-F11 – Потеря 5000 кредитов

CTRL-Клавиша 1 – Режим полетов (используйте обычные клавиши для движения)

Клавиша 5 – приближение к земле.

0 – Бонус

1 – Мега бонус

2 – Пешеходы приклеены к земле

3 – Гигантские пешеходы

4 – Взрывающиеся пешеходы

6 – Турбо пешеходы

7 – Неуязвимость

8 – Бесплатная починка

9 – Постоянная починка

SHIFT-0 – Остановка таймера

SHIFT-1 – Подводные возможности

SHIFT-2 – Бонус времени

SHIFT-4 – Самоуничтожение

SHIFT-5 – Замороженные оппоненты

SHIFT-6 – Замороженные полицейские

SHIFT-7 – Турбо-оппоненты

SHIFT-8 – Турбо-полицейские

SHIFT-9 – Изменение гравитации

ALT-0 – режим Pinball

ALT-1 – возможность взбираться на стены

ALT-2 – резиновые машины

ALT-3 – мягкая подвеска

ALT-4 – Пешеходы видны на карте

ALT-6 – Специальные шины

ALT-7 – Увеличитель нанесенного ущерба

SHIFT-ALT-2 – Ручной тормоз

SHIFT-ALT-4 – Турбо

SHIFT-ALT-5 – Мега-турбо

SHIFT-ALT-6 – Слепые пешеходы

SHIFT-ALT-7 – возрождающиеся пешеходы

SHIFT-ALT-8 – пять бесплатных ваучеров восстановления.

SHIFT-ALT-9 – каменная машина

CTRL-1 – Наркотики

Хочу найти друзей по переписке те, кто любит игры жанров Real time strategy и 3Daction пишите мне – Денису.

Мой e-mail: kad@aha.ru

Сидел тут я и решил написать коды к следующей игре:

MDK

Healme – здоровье

Ineedabiggun – Супер Пулемет

Tornadoaway – «Торнадо»

Holokurtisfun – «Пустышка»

Iliketolob – Мортиры

Nastysotthanks – Гранаты для снайпер-mode.

Kill – Самоубийство

Сорри, что так мало.

Желаю удачи, Alexander Bo



Внимание, редакционная подписка!

Если вы проживаете в Российской Федерации (кроме Москвы и С.-Петербурга) и хотите получать журнал по почте из редакции, то вы можете оформить подписку на шесть номеров.

1. Заполните бланк заказа.

2. Переведите по безналичному расчету **120000** рублей. Получатель: ИЧП «Агарун Компани». **ИНН 7729124600**, расчетный счет **002644241** в СБС-АГРО, корр. счет **506161200**, **БИК 044541506**.

3. Отправьте бланк заказа (можно ксерокопию) и копию квитанции об оплате или платежное поручение по адресу: **101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, Журнал «Страна Игр».**

Заполните:

Фамилия:

Имя:

Точный адрес:

Город

улица

дом

квартира

Телефон (с кодом города): (

Номера:

☐

Ноябрь (№10)

☐

Декабрь (№11)

☐

Январь 1998 (№1)

☐

Февраль 1998 (№2)

☐

Март 1998 (№3)

☐

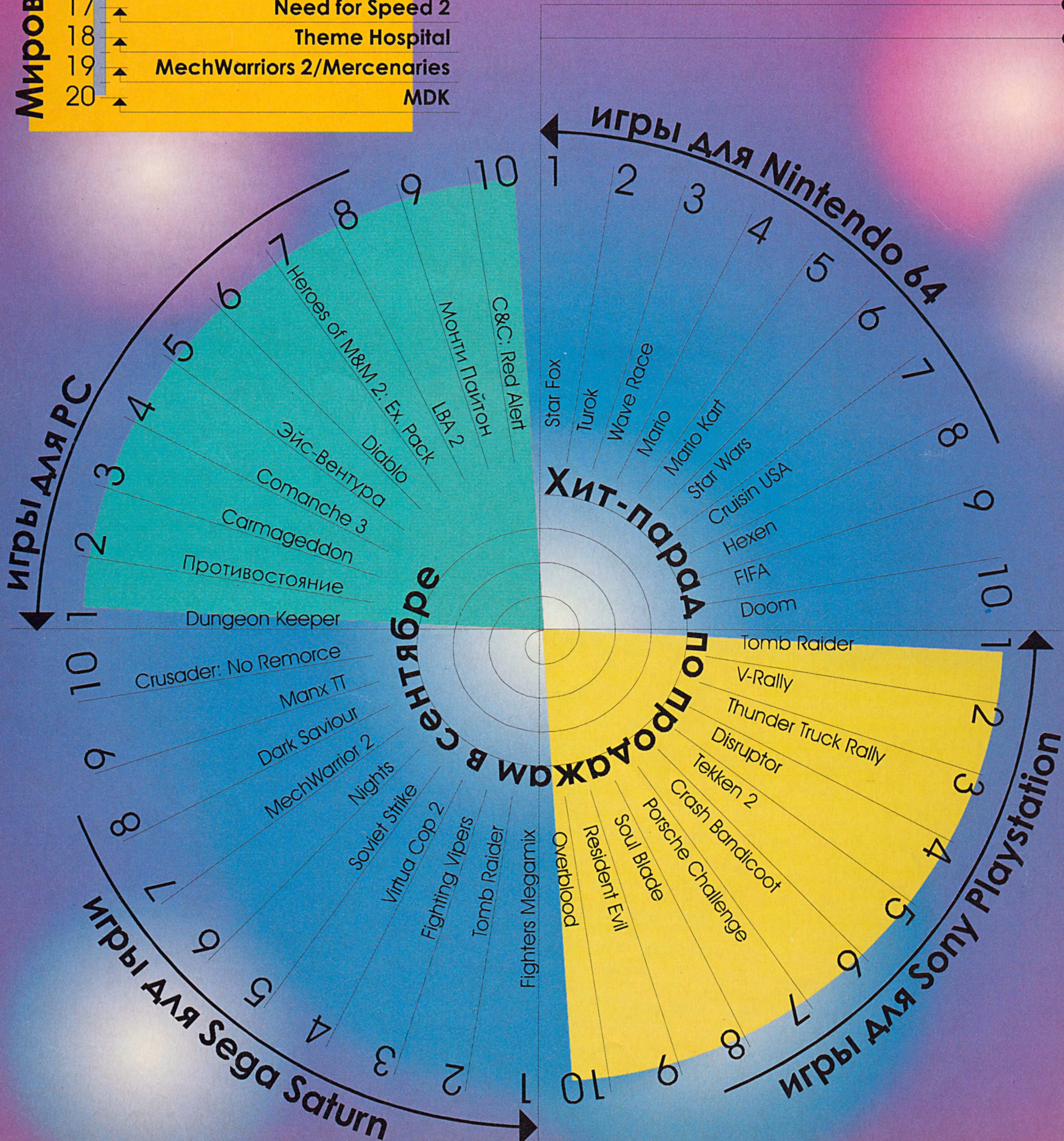
Апрель 1998 (№4)

☐

Мировой хит-парад на PC игры

1	▲	Diablo
2	▲	Dungeon Keeper
3	▲	Heroes of Might & Magic 2
4	▲	C&C/Counterstrike/Red Alert
5	▲	Civilization 2
6	▲	X-Com 3: Apocalypse
7	▲	Quake/add-on
8	▲	Warcraft 2 / Tides of Darkness
9	▲	Master of Orion 2
10	▲	Carmageddon
11	▲	X-Wing vs. Tie Fighter
12	▲	The Elder Scrolls (Daggerfall)
13	▲	Duke Nukem 3D
14	▲	Tomb Raider
15	▲	Magic: The Gathering
16	▲	Privateer 2
17	▲	Need for Speed 2
18	▲	Theme Hospital
19	▲	MechWarriors 2/Mercenaries
20	▲	MDK

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ



Вы покупаете
Sony
Playstation
+
2 игры,
мы
возвращаем
Вам \$25

GameLand

Адреса магазинов Game Land:

1. с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд, т/ц «Новый Колизей»
(ст. метро «Проспект Мира»)
2. ул. Новый Арбат, д. 15 (ст. метро «Арбатская»)
3. ул. Арбат (старый), д.21 (ст. метро «Арбатская»)

Телефон для розничных и оптовых покупателей: (095) 288-3218

Анкета

Имя:

Возраст:

На какой платформе Вы играете:

- 1. SONY ☐
- 2. SEGA SATURN ☐
- 3. 3DO ☐
- 4. NINTENDO 64 ☐
- 5. Персональный компьютер ☐
- 6. Другое ☐

Сколько Вы тратите в месяц на компьютерные и видео игры:

- 1. до 100000 руб. ☐
- 2. до 250000 руб. ☐
- 3. до 400000 руб. ☐
- 4. до 500000 руб. ☐
- 5. более 500000 руб. ☐

Игры какого жанра Вам нравятся:

- 1. Стратегия ☐
- 2. Action ☐
- 3. Файтинги ☐
- 4. Автомобильные симуляторы ☐
- 5. Авиасимуляторы ☐
- 6. Спортивные игры ☐
- 7. Quest ☐
- 8. RPG ☐
- 9. Другое ☐

Как часто Вы читаете журнал:

- 1. Каждый номер ☐
- 2. Покупаю редко ☐

Нравится ли Вам оформление журнала:

- 1. Да ☐
- 2. Нет ☐

Какие рубрики журнала Вам нравятся:

- 1. Новости ☐
- 2. Интервью ☐
- 3. Это будет хит ☐
- 4. Аксессуары ☐
- 5. PC ☐
- 6. Видеоигры ☐
- 7. Тактика ☐
- 8. Горячая линия ☐
- 9. Хит-парад ☐

Какие рубрики журнала Вы считаете лишними:

- 1. Новости ☐
- 2. Интервью ☐
- 3. Это будет хит ☐
- 4. Аксессуары ☐
- 5. PC ☐
- 6. Видеоигры ☐
- 7. Тактика ☐
- 8. Горячая линия ☐
- 9. Хит-парад ☐

Что нового Вы хотите увидеть в журнале:

По какой цене Вы купили этот номер:

СПАСИБО!

Номер 17, Октябрь 1997 года

Как сделать заказ в Москве?

Позвоните по телефону 288-3218 и попросите, чтобы Вас соединили с Game Land Express. Мы поможем Вам сделать заказ. Оплатить заказ можно только по кредитным картам VISA, VISA ELECTRON, MASTER, STB, UNION, EUROCARD. Мы доставим Вам товар в этот же или на следующий день. Доставка по Москве – бесплатно. Перед отправкой мы проверим весь товар на работоспособность и комплектность. Обращаем Ваше внимание, что товары и цены, опубликованные в этом каталоге, относятся только для продаж в регионы. О московских ценах и наличии товара Вы узнаете, позвонив по телефону 288-3218.

Если Вы проживаете не в Москве,

то можете сделать заказ следующим образом. Выберите из данного каталога понравившийся Вам товар. Посчитайте сумму денежного перевода (не забудьте прибавить стоимость доставки – 150 000 рублей за посылку). Сделайте денежный перевод через отделение любого банка (предпочтительно: СБС-Агро, Мост Банк, Инкомбанк, Промстройбанк, Автобанк, Сбербанк). **Вниманию! Переводы, сделанные через почтовые отделения связи, не принимаются, деньги не возвращаются, товар не высылается.** После чего Вам необходимо отправить нам по почте или по факсу (095) 125-0211 копию квитанции об оплате (платежного поручения) и заказ товара (заказ можете послать по электронной почте с пометкой GL X-press, не забудьте указать свой подробный адрес с индексом и телефоном). Мы отправим Вам товар, как только на наш счет будет зачислена необходимая сумма. Перед отправкой мы проверим весь товар на работоспособность и комплектность.

Наш расчетный счет: ИЧП «Агарун Компани», ИНН 7729124600, СБС-АГРО, р/с 002644241, к/с 506161200, БИК 0044541506.

Заказ, квитанцию об оплате и свой адрес посылайте по адресу: 101000, Москва, ГП, а/я 652, GL X-press.

По любым вопросам обращайтесь: (095) 288-3218

Ниже приведены образец заполнения заказа и бланк заказа.

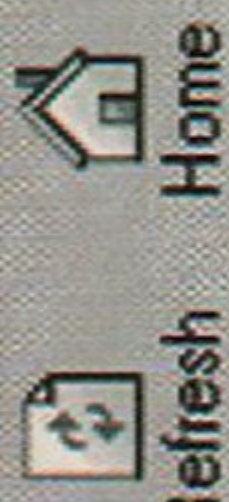


Компьютерные и видео- игры почтой

Уважаемые Господа. Мы рады сообщить Вам, что с июля служба GL X-press распространила свою деятельность на всю территорию России. Теперь заказывать наши товары могут жители не только крупных городов, но и любых населенных пунктов.

Наименование	Цена, тыс. руб.	Наименование	Цена, тыс. руб.
Обучающие и развивающие программы, энциклопедии.			
Али-Баба	180	Интерактивные мультфильмы от New Media Generation	
Английский язык на каждый день	270	Мультфильм «Дюймовочка»	180
Вашня знаний	210	Мультфильм «Золушка»	180
Библия	180	Мультфильм «Пиноккио»	210
Большая энциклопедия К. и М.	330	Игры PC CD-ROM	
Доктор Дулис на Земле	210	688 (i) Hunter Killer	390
Домашняя энциклопедия здоровья К. и М.	330	АН-64D Longbow Gold	420
Кулинарная энциклопедия К. и М.	270	Betrayal in Antara	звоните
Курс англ. на базе «Алиса в стране чудес»	270	Blood	
Словарь «Алфавите»	270	C&C: Red Alert (Инстр. на русс.)	330
Энциклопедия РС К. и М.	270	Carnageddon (Инстр. на русс.)	390
Курс математики. Логарифмы, Показательные уравнения, Тригонометрия	390	The City of Lost Children	330
Nautilus Rompilius: Погружение & Яблокитай	120	Civilization 2 : Collector's Edition	480
Меломания + Виртуальный DJ	300	Comanche 3	390
		Conquest of Earth	звоните
		Duke Nuked: Atomic Edition	360
		Dungeon Keeper (Инстр. на русс.)	210
		FIFA'97	360

Перед тем, как сделать заказ, убедитесь, что заказываемый Вами товар, подходит по всем техническим параметрам к Вашей игровой системе. Оплата по неправильно сделанному заказу не возвращается. Товар обратно не принимается. Для консультаций звоните (095) 288-3218.

Address <http://www.gameland.ru/GLX-press/GLX-press.htm> Links

Фамилия

Имя

Индекс

Подробный
адрес

Телефон

Сумма
перевода

1-й товар

2-й товар

3-й товар

4-й товар

5-й товар

6-й товар

Прокопенко

Александр

125473

Перская обл.
г. Осташков
пр. Ленина, 7

(83222) 3-24-47

2190 + 150 = 2340
Т.Р.

Sony PS

Дискостик

Tekken 2 (PS)

Dungeon Keeper (PC)

Quake (PC)

~~X~~

Наименование

Цена, тыс. руб.

Final Doom: end of Story

390

G-Nome: The Clash of Man and Machine

360

Harvest of Souls (Shivers 2) (Инстр. на русс.)

300

iM1A2 Abrams

360

Interstate '76

300

JetFighter 3 (С футболкой)

360

King's Quest 7

150

KKnD (Инстр. на русс.)

300

Legacy of Kain

звоните

Little Big Adventure 2

240

MDK (Инстр. на русс.)

300

Moto Racer (Инстр. на русс.)

330

Monster Truck Madness

300

Need for Speed 2

00

OutLaws

360

OutPost 2

звоните

Pandemonium

360

Privateer 2 : The Darkening

360

Quake

360

Redneck Rampage

300

Shadow Warrior

звоните

Test Drive: Off-Road

360

Theme Hospital

390

Tomb Raider

300

U.S. Navy '97

360

Virtua Fighter

300

War Wind

300

X-Com: Apocalypse

300

X-Wing vs Tie Fighter

390

Z-Platinum

420

Наименование

Цена, тыс. руб.

Игры на русском языкеРусская Рулетка

120

Противостояние + Огненный Снег

300

Pike

180

Радли Чемпионат + X-Miles

300

POD

200

Аксессуары для персонального компьютера(Thrustmaster) Formula T2 (Руль с педалями)

1200

(Thrustmaster) Top Gun

360

(Gravis) PC Game Pad

180

(Gravis) PC Game Pad Pro

360

(Gravis) Black hawk

400

(MS) Sidewinder 3D Pro

600

(MS) Sidewinder Game Pad

420

Игры и аксессуары для Nintendo 64 (Американская версия)Nintendo 64 (220B/NTSC-только для мульти-системных телевизоров/НЧ кабель/ джойстик)

1500

Blast Corps

660

Clay Fighter 63 1/3

звоните

Cruisin USA

660

Doom 64

660

FIFA Soccer 64

660

Gretzky Hockey

660

Killer Instinct Gold

660

Mario 64

590

Перед тем, как сделать заказ, убедитесь, что заказываемый Вами товар, подходит по всем техническим параметрам к Вашей игровой системе. Оплата по неправильно сделанному заказу не возвращается. Товар обратно не принимается. Для консультаций звоните (095) 288-3218.

Фамилия

Имя

Индекс

Подробный адрес

Телефон

Сумма перевода

1-й товар

2-й товар

3-й товар

4-й товар

5-й товар

6-й товар

Наименование	Цена, тыс. руб.	Наименование	Цена, тыс. руб.
<u>Mario Kart 64</u>	<u>590</u>	<u>Blam! Machine Head</u>	<u>390</u>
<u>Mortal Kombat Trilogy</u>	<u>660</u>	<u>Blast Chamber</u>	<u>480</u>
<u>NBA Hangeime</u>	<u>660</u>	<u>Carnage Heart</u>	<u>360</u>
<u>Pilot Wings 64</u>	<u>540</u>	<u>Chronical of the Sword</u>	<u>420</u>
<u>Star Wars 64</u>	<u>660</u>	<u>City of Lost Children</u>	<u>420</u>
<u>StarFox 64 + Rumble Pack</u>	<u>690</u>	<u>Cool Boarders</u>	<u>420</u>
<u>Turok</u>	<u>660</u>	<u>Crash Bandicoot</u>	<u>420</u>
<u>War Gods</u>	<u>660</u>	<u>Descent 2</u>	<u>390</u>
<u>Wave Race 64</u>	<u>590</u>	<u>Destuction Derby 2</u>	<u>450</u>
<u>Джойстик (как в комплекте)</u>	<u>360</u>	<u>Final doom</u>	<u>390</u>
<u>Карта памяти (Мемору Card)</u>	<u>300</u>	<u>Formula 1</u>	<u>420</u>
<u>Джойстик для драк (Arcade Shark)</u>	<u>450</u>	<u>Hardcore 4x4</u>	<u>420</u>
<u>Руль для гонок (Per4Mer Steering Wheel)</u>	<u>660</u>	<u>Hexen</u>	<u>450</u>
<u>S-VHS Кабель</u>	<u>120</u>	<u>International Moto X</u>	<u>390</u>
<u>Переходник с японской версии на американскую</u>	<u>250</u>	<u>Jet Rider</u>	<u>390</u>
Игры и аксессуары для Sony Playstation (PAL)		<u>Jumping Flash 2</u>	<u>390</u>
<u>Sony Playstation (220B/PAL/НЧ кабель/джойстик)</u>	<u>1000</u>	<u>Kings Field</u>	<u>420</u>
<u>2Xtreme Games</u>	<u>390</u>	<u>Little Big Adventure</u>	<u>450</u>
<u>Adidas Soccer 97</u>	<u>420</u>	<u>MechWarrior 2: 31st Century Combat</u>	<u>420</u>
<u>Adventure of Lomax</u>	<u>420</u>	<u>Mickey's Wild Adventure</u>	<u>390</u>
<u>Air Combat Platinum</u>	<u>300</u>	<u>Mortal Kombat Trilogy</u>	<u>480</u>
<u>Andretti Racing</u>	<u>390</u>	<u>NBA '97</u>	<u>480</u>
<u>Assault Rigs</u>	<u>420</u>	<u>NBA in Zone 2</u>	<u>480</u>
<u>Battle Arena Toshinden 2</u>	<u>450</u>	<u>Need for Speed 2</u>	<u>480</u>
<u>Battlestation</u>	<u>420</u>	<u>NHL 97</u>	<u>480</u>
<u>Black Dawn</u>	<u>480</u>	<u>NHL Face Off 97</u>	<u>390</u>
		<u>Off World Interceptor</u>	<u>360</u>
		<u>Olympic Soccer</u>	<u>360</u>
		<u>Penny Racer</u>	<u>360</u>

Перед тем, как сделать заказ, убедитесь, что заказываемый Вами товар, подходит по всем техническим параметрам к Вашей игровой системе. Оплата по неправильно сделанному заказу не возвращается. Товар обратно не принимается. Для консультаций звоните (095) 288-3218.

Дата оплаты

№ плат. поручения

Дополнительная информация



Тел.: (095) 288-3218

Наименование	Цена, тыс. руб.	Наименование	Цена, тыс. руб.
Porsche Challenge	480	Страна Игр №7 (15) Август 1997	20
Power Move Pro wrestling	390	Computer's Gaming World #5	60
Rage Racer	420	Computer's Gaming World #6	60
Rapid Reload	450	EGM #94	60
Ridge Racer Revolution	360	EGM #95	60
Road Rash Platinum	240	EGM #96	60
RoboPit	420	GameFan #5	60
Samurai Showdown	360	GameFan #6	60
Soul Blade	420	Next Generation #5	60
Soviet Strike	420	Next Generation #6	60
Supersonic Racers	420	Next Generation #7	60
Tekken 2	420	Nintendo 64 #6	60
Tomb Raider	420	PC Gamer #7	60
Top Gun	420		
Twisted Metal 2	420		
Viewpoint	420		
Warhammer: Shadow of the Horned Rat	450		
Wireout 2097	420		
X-Com	390		
		Каталоги GL X-press.	
		В этом журнале мы смогли опубликовать	
		лишь небольшую часть предлагаемых нами	
		товаров. Если Вы хотите ознакомиться с пол-	
		ным ассортиментом, то можете заказать наши	
		каталоги.	
Джойстик (как в комплекте)	240	Игры на PC CD-ROM	10
Карта памяти (Memory Card)	240	Программное обеспечение для PC	10
Руль для гонок (Per4Mer Steering Wheel)	660	Аксессуары для PC (звуковые и видео- карты, Джойстики, Колонки, CD-ROM Drive и т.п.)	10
		Игры и аксессуары для Sega Saturn	10
		Игры для Sony Playstation PAL и US NTSC	10
		Игры для Game Boy, Game Gear	10
		Компьютерные книги и журналы	10
Периодические издания.			
Страна Игр №3 (11) Апрель 1997	20		
Страна Игр №4 (12) Май 1997	20		
Страна Игр №5 (13) Июнь 1997	20		
Страна Игр №6 (14) Июль 1997	20		

Перед тем, как сделать заказ, убедитесь, что заказываемый Вами товар, подходит по всем техническим параметрам к Вашей игровой системе. Оплата по неправильно сделанному заказу не возвращается. Товар обратно не принимается. Для консультаций звоните (095) 288-3218.

CAMEL Rock

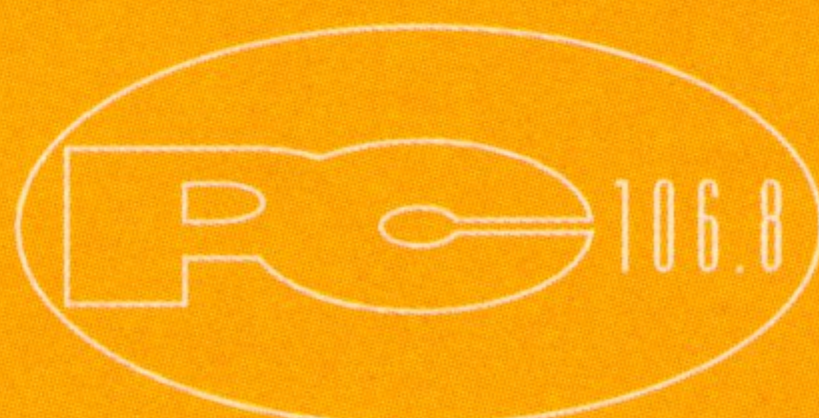
САМЫЙ БОЛЬШОЙ RAVE В ВОСТОЧНОЙ ЕВРОПЕ



станция

движение на пике эмоций

45.000 ЧЕЛОВЕК
40 ДИ-ДЖЕЕВ
13 ЧАСОВ МУЗЫКИ
3 ТАНЦПОЛА



станция

ЖДИТЕ ПРОДОЛЖЕНИЯ В СЛЕДУЮЩЕМ ГОДУ !



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

ECTS '97
Internet
как стиль жизни
Game-индустрия
для всех



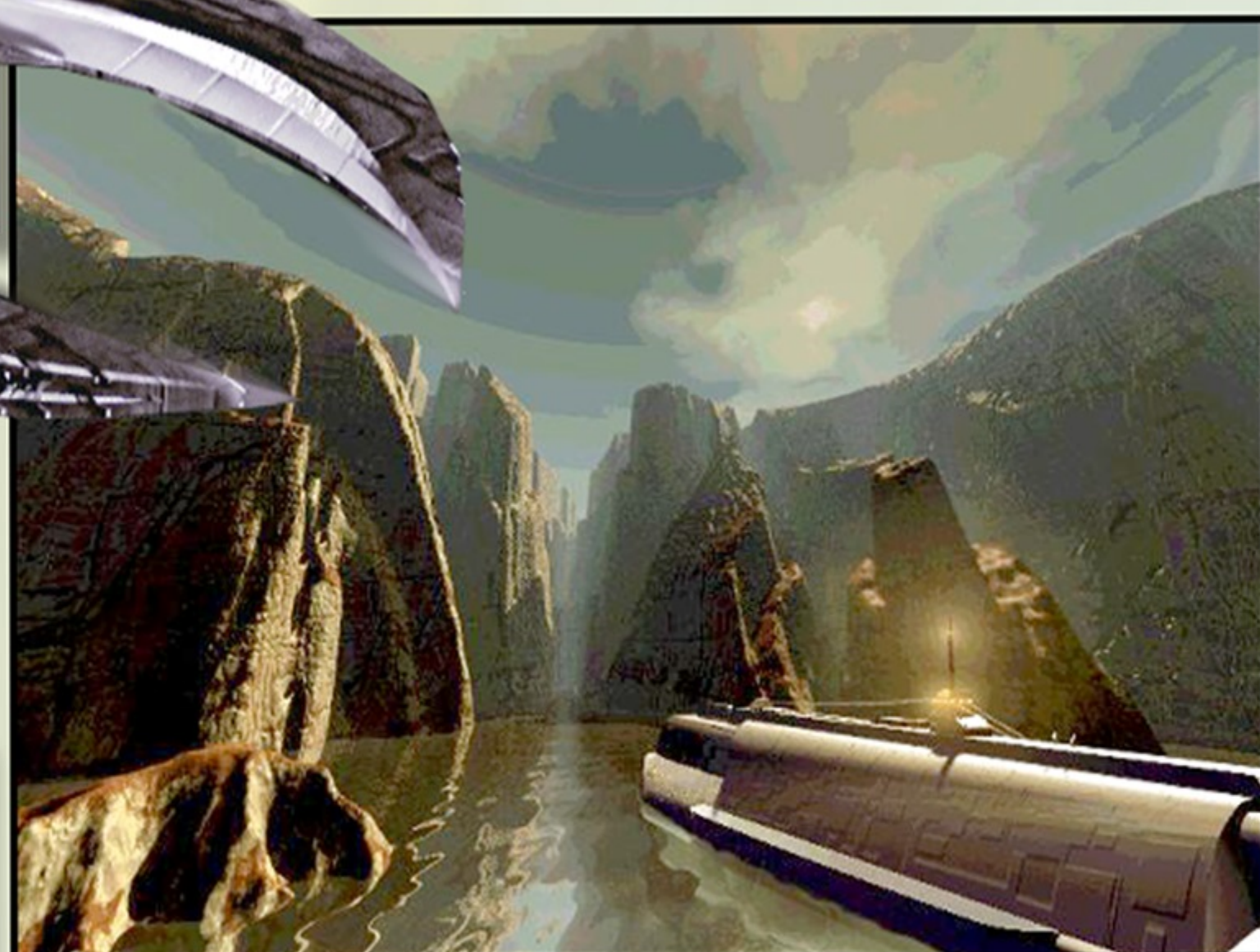
Dark Reign,
Earth Siege 3 ...
и другие игры для PC



Тактика
прохождения
Shadow
Warrior...
и другие секреты для PC
и мультимедийных систем



Shining Force 3,
Cool Borders 2 ...
и другие игры для
Nintendo 64, M2,
Sony PlayStation и Sega Saturn



Ответы на письма
читателей...
подсказки по
прохождению игр,
читательский
Хит-Парад, кроссворд

А ТАКЖЕ: конкурсы, интервью
и многое другое...

Журнал СТРАНА ИГР

Зарегистрирован в Комитете по печати РФ
Регистрационный номер 014416 от 31.01.96

Учредитель:

ИЧП «Агарун Компани»

Издатель:

ИЧП «Агарун Компани»

Ответственный Редактор:

Оксана Донская

Редактор PC:

Сергей Лянге

Редактор Видео:

Борис Романов

Корреспондент в США:

Emanuil Edge

Дизайн Обложки:

Серж Долгов

Дизайн, Верстка, Цветоде-
ление и Иллюстрации:

Сергей Лянге, Серж Долгов,
Леонид Андруцкий,
Виктор Жилин

Корректор:

Екатерина Васильева

Для Писем:

101000, Москва,
Главпочтамт, а/я 652

Рекламная служба
и служба распространения:

Тел: 124-0402 Факс: 125-0211

Web-Site:

www.gameland.ru

E-mail:

magazine@gameland.ru

Техническая поддержка:

Денис Конященко, Борис Скворцов,
Алена Скворцова, Ерванд Мовсисян,
Тимур Минбаев, Алексей Куракин

Вывод на пленки осуществлен «Центр ХГС»

Тираж 50 000 экземпляров
Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели.

При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.



Отпечатано в типографии
компании ScanWeb (Финляндия)

Подписной индекс: 88767 по каталогу АРЗИ

GAMELAND Magazine

Publisher — Agaroun Company,
Moscow, Russia

Phone: 7-095-124-0402

Fax: 7-095-125-0211

Co-operated with

GameLand (N.Y.) Inc.

Phone: (212) 736-2717

Fax: (212) 244-5933

Printed in Finland, ScanWeb Company



ТЕХНОЛОГИИ БЕЗ КОМПРОМИССОВ™

CLR INFINITY PD5-P133 Desktop

Процессор Intel Pentium® 133 MHz
16 MB EDO RAM (до 128 MB)
UVGA ATI 264VT2 PCI, 1MB
E-IDE HDD 1.6 Gb Western Digital
16-bit звуковая плата
12X CD-ROM Drive
28.800 Факс/Модем
15" Монитор с полной защитой
(Panasonic TX-T1563, 1280x1024) или
(NEC MultiSync C500, 1280x1024)

CLR INFINITY PT5-P233C Mini Tower

Процессор Intel Pentium® 233 Mhz
с MMX™ технологией
32 MB EDO RAM (до 256 MB)
UVGA ATI 3D Pro Turbo 4 MB SGRAM
с выходом на TV
E-IDE HDD 1.6 Gb Western Digital
16-bit звуковая плата
12X CD-ROM Drive
28.800 Факс/Модем
17" Монитор с полной защитой
(Panasonic TX-D1734G, 1280x1024) или
(NEC MultiSync XV 17+, 1280x1024,
+ активные колонки бесплатно)

Возможна любая конфигурация!
Подключаем к Internet.
Продажа в КРЕДИТ.

Приходите, выбирайте, покупайте!

ПРИ ПОКУПКЕ КОМПЬЮТЕРА ПОКУПАТЕЛЬ ПОЛУЧАЕТ БЕСПЛАТНО:

антивирусный пакет программ от "Диалог-Наука",
7 логических игр российских разработчиков, программа
домашней бухгалтерии, англо-русский и русско-английский
электронный словарь, программа-тренажер для
обучения печати вслепую

и ОДИН ИЗ ТРЕХ НАБОРОВ CD-ROM ДИСКОВ
НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ:

1. Энциклопедический
2. Детский
3. Игровой

В наборы входят CD-ROM диски:

КУХНИ МИРА
ДИНАСТИЯ РОМАНОВЫХ
DOUBLE ENGLISH
НИКИТА: TWIGGER!
НИКИТА: Вундеркинд+

EMPOWER YOURSELF
SBG Magazine

Энциклопедия зарубежного искусства

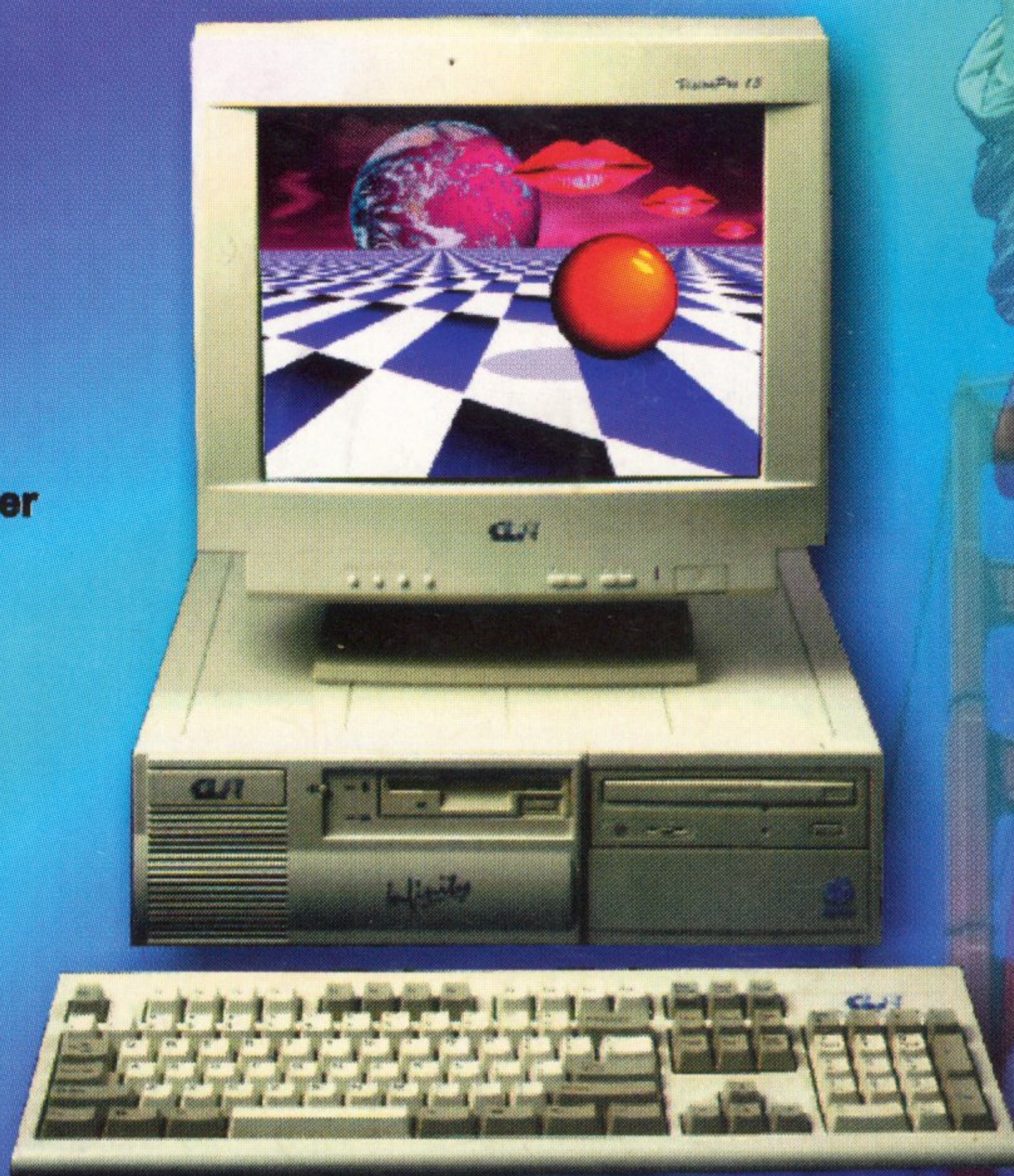
ПОКУПАТЕЛИ КОМПЬЮТЕРОВ ПОЛУЧАЮТ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ БЕСПЛАТНЫЕ УСЛУГИ:

- 7 часов бесплатного доступа в INTERNET
- горячая линия и мобильная группа технической поддержки
- 3 года гарантии

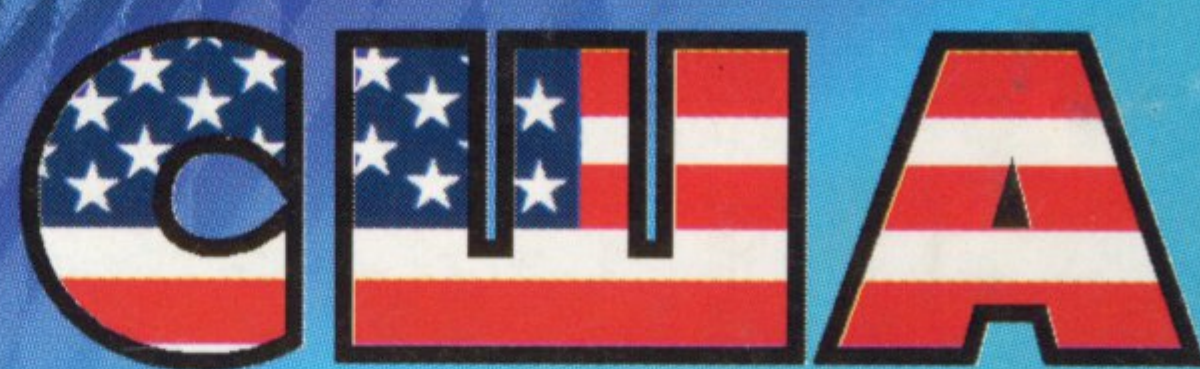
ВНИМАНИЕ!

Предлагаем замену старых компьютеров CLR Infinity с процессором Intel486™ на новые мультимедийные системы с процессором Intel Pentium® с MMX™ технологией.

Вы получите компьютер XXI века
за цену струйного принтера



Сделано в



ИНФОРМАЦИОННО-СПРАВОЧНАЯ СЛУЖБА

Тел.: 935-8891 (7 линий)

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ:

Тел.: 131-4422, 131-4329
с 10⁰⁰ до 22⁰⁰ без выходных

<http://www.compulink.ru> -

оперативная информация по ценам,
техническая поддержка, новости,
полезные ссылки.

<ftp://ftp.compulink.ru> -

самые последние драйверы и техническая
информация по продаваемым продуктам.

<http://www.clr.ru> - информация о CLR

КОМПЬЮТЕРНЫЕ САЛОНЫ

ул. Удальцова, 85, корп. 2
ст.м. "Проспект Вернадского",
тел.: 935-8892 (три линии)

ТД "Библио-Глобус", Мясницкая, 6, 2-й этаж
ст.м. "Лубянка", тел.: 924-2673, 923-4173

ТД "Эдельвейс", Щелковское ш., д.5, стр.1
ст.м. "Черкизовская", тел.: 742-9087, 742-9089

ТД "Компьюлинк", Садовая-Триумфальная, 12
ст.м. "Маяковская", тел.: 209-5495, 209-5403

ТД "Дом книги", 2-й этаж, Новый Арбат, 8
ст.м. "Арбатская", тел.: 913-6962, 913-6964

Каждый покупатель получает дисконтную карту КомпьюЛинк!
При покупке на сумму свыше \$1000 наши покупатели становятся
участниками международной системы CountDown, предоставля-
ющей скидки до 50% более чем в 85 000 компаний по всему миру!

Принимаются к оплате все виды кредитных карт



КомпьюЛинк

Логотип Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными торговыми знаками и MMX является торговым знаком Intel Corporation
Логотип CLR является зарегистрированным торговым знаком CompuLink Research, Inc.



Game Land

безумный
выбор

Магазины Game Land. Тел. (095) 288-3218.

- Москва, Старый Арбат, д. 21. Метро «Арбатская»
- Москва, Новый Арбат, д. 15. Метро «Арбатская»
- Москва, с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд. Метро «Пр. Мира»